

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI
MELALUI PERMAINAN DAKON GEOMETRI PADA ANAK
KELOMPOK A DI TK ARUM PUSPITA TRIHARJO
PANDAK BANTUL**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Desy Wahyu Rustiyanti
NIM 10111244008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN DAKON GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK A DI TK ARUM PUSPITA TRIHARJO PANDAK BANTUL” yang disusun oleh Desy Wahyu Rustiyanti, NIM 10111244008 ini telah disetujui pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I



Nelva Rolina, M. Si.
NIP 19800718 200501 2 001

Yogyakarta, Mei 2014
Pembimbing II



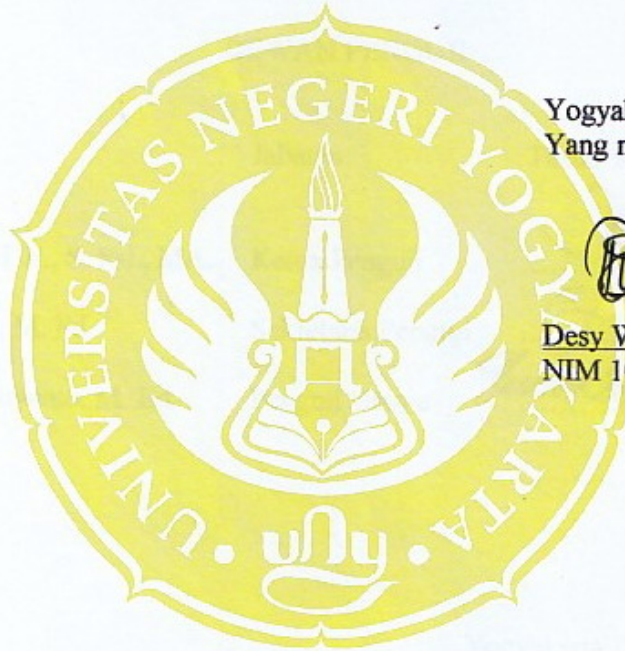
Arumi Savitri F., S. Psi., MA.
NIP 19821218 200604 2 001



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, Mei 2014
Yang menyatakan,

Desy Wahyu Rustiyanti
NIM 10111244008

PENGESAHAN

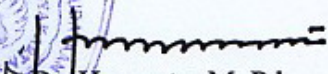
Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN DAKON GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK A DI TK ARUM PUSPITA TRIHARJO PANDAK BANTUL” yang disusun oleh Desy Wahyu Rustiyanti, NIM 10111241008 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 5 Juni 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Arumi Savitri F., S. Psi., MA.	Ketua Penguji		12/6-14
Muthmainah, M. Pd.	Sekretaris Penguji		12/6 14
Dr. Slamet Suyanto, M. Ed.	Penguji Utama		12/6 14

26 JUN 2014

Yogyakarta,
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

Hargailah cita-cita dan impianmu karena dua hal ini adalah anak jiwamu, dan cetak diri prestasi puncakmu karena itu bekal buatmu, usaha seseorang bukanlah apa yang mereka dapatkan dari usahanya tetapi perubahan diri akibat usaha itu, karena dunia masa depan adalah milik orang yang memiliki visi di hari ini.

(Eliza Zuzana)

PERSEMBAHAN

Seiring rasa syukur kepada Allah SWT, karya ini saya persembahkan untuk:

1. Ibu dan Bapak yang selalu mendampingi dan memberikan dukungan
2. Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta.

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI
MELALUI PERMAINAN DAKON GEOMETRI PADA ANAK
KELOMPOK A di TK ARUM PUSPITA TRIHARJO BANTUL**

Oleh
Desy Wahyu Rustiyanti
NIM 10111244008

ABSTRAK

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri pada anak Kelompok A di TK Arum Puspita, Triharjo, Pandak, Bantul. Bentuk geometri yang dikenalkan adalah segi empat, segitiga, dan lingkaran.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, dilakukan bekerja sama dengan guru kelas. Subjek penelitian sebanyak 9 anak, yang terdiri 6 laki-laki dan 3 perempuan. Objek penelitian adalah kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan tes lisan. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi *check list*, dokumentasi (LKA), dan panduan tes lisan. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah jika persentase kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak telah mencapai 81% dengan kriteria sangat baik.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan secara bertahap pada kemampuan mengenal bentuk geometri dengan bermain dakon geometri. Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri terlihat dari indikator kemampuan mengetahui, memahami, dan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari. Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri dalam pelaksanaan Pratindakan pada indikator kemampuan mengetahui 41,11%, dan pada Siklus II meningkat menjadi 88,33%, kemampuan memahami pada pelaksanaan Pratindakan 30%, Siklus II meningkat menjadi 86,66%, sedangkan kemampuan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari Pratindakan 50,62%, Siklus II meningkat menjadi 85,36%. Langkah-langkah yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri adalah mengucapkan bentuk geometri, memberi nama bentuk geometri memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri, mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri, menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda serta bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susunan bentuk geometri.

Kata Kunci: *kemampuan mengenal bentuk geometri, dakon geometri, anak kelompok A*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayat-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai salah satu tugas akhir untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah membantu. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan menyelesaikan skripsi untuk memperoleh gelar sarjana.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
3. Koordinator PG-PAUD yang telah memberikan motivasi dan arahan dalam penyempurnaan skripsi.
4. Ibu Nelva Rolina, M. Si. selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Arumi S. Fatimaningrum, S. Psi., MA. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan, motivasi dan bimbingan dengan baik, serta meluangkan waktu selama proses hingga penyelesaian skripsi.
5. Ibu dan Bapak yang telah memberikan motivasi, dukungan moral maupun materil hingga terselesaikannya skripsi.
6. Adikku Arum Rossa M yang selalu memberikan semangat, do'a, dan selalu memberikan ide-ide kreatifnya.

7. Ibu Kepala Sekolah dan Ibu Guru TK Arum Puspita, Triharjo, Pandak, Bantul yang telah memberikan ijin dan bimbingan selama proses penelitian berlangsung.
8. Anis Sya'ban Dwijaya yang selalu memberikan kesempatan untuk bertukar pendapat dan memberikan motivasi yang luar biasa.
9. Teman-teman PG-PAUD 2010 untuk kesetiannya saling memberi semangat. Sahabat terbaik Bella, Dhian, Niven, Besta, Rillia dan Nia yang selalu bersedia memberikan waktu dan telah memberikan pengalaman hidup yang tidak akan terlupakan.
10. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu selama penelitian hingga akhir penyusunan skripsi ini.

Semoga segala dukungan yang telah diberikan, menjadi amal baik dan diberi balasan oleh Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini berguna untuk dunia pendidikan, khususnya penulis sendiri, dan umumnya para pendidik, serta para pengembang ilmu pengetahuan. Sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan penulis.

Yogyakarta, Mei 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini.....	10
1. Lingkup Perkembangan Kognitif	10
2. Hakikat Matematika Anak Usia Dini	14
3. Pengertian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri	21
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini.....	27
5. Strategi Pembelajaran Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini	28

B. Karakteristik Anak Kelompok A	31
1. Anak Usia Dini	31
2. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.....	32
C. Bermain Dakon Geometri	33
1. Pengertian Bermain	33
2. Jenis dan Manfaat Bermain	35
3. Dakon	35
4. Geometri	38
5. Hubungan Permainan Dakon dengan Dakon Geometri.....	39
6. Kekurangan dan Kelebihan Dakon Geometri	40
D. Kerangka Berpikir.....	41
E. Definisi Operasional.....	46
F. Hipotesis.....	48
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	49
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	51
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	51
D. Metode Penelitian.....	52
E. Metode Pengumpulan Data.....	59
F. Instrumen Penelitian.....	62
G. Teknik Analisis Data.....	64
H. Indikator Keberhasilan.....	67
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi dan Subjek Penelitian.....	68
B. Hasil Penelitian.....	68
1. Pelaksanaan Pratindakan	70
2. Deskripsi Pelaksanaan Siklus I.....	71
3. Deskripsi Pelaksanaan Siklus II.....	95
C. Pembahasan.....	111
D. Keterbatasan Penelitian.....	116

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan..... 118

B. Saran..... 119

DAFTAR PUSTAKA 120

LAMPIRAN 123

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Kelompok Usia 4-<5 Tahun.....	33
Tabel 2. Kriteria Persentase Kemampuan Anak Mengenal bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri.....	67
Tabel 3. Data Observasi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Tahap Pratindakan.....	70
Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Dakon Geometri pada Siklus I	89
Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Nilai Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Melalui Permainan Dakon Geometri pada Tahap Pratindakan dan Siklus.....	90
Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Dakon Geometri pada Siklus II.....	107
Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Nilai Pratindakan, Siklus I dan Siklus II Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Melalui Permainan Dakon Geometri.....	109

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Taksonomi Bloom.....	25
Gambar 2. Alur Kerangka Berpikir.....	45
Gambar 3. Papan Dakon Geometri.....	48
Gambar 4. Model Siklus Kemmis & Mc. Taggart.....	53
Gambar 5. Kegiatan Bermain Dakon Geometri.....	75
Gambar 6. Guru Menerangkan Tata Cara Bermain Dakon Geometri.....	78
Gambar 7. Guru mempraktikkan Bermain Dakon Geometri.....	78
Gambar 8. Kegiatan Bermain Dakon Geometri.....	79
Gambar 9. Aktivitas Anak Mengerjakan LKA.....	84
Gambar 10. LKA Nilai Tertinggi Siklus I.....	87
Gambar 11. LKA Nilai Terendah Siklus I.....	88
Gambar 12. Kelompok Besar dengan Kegiatan Meronce.....	97
Gambar 13. Kelompok Kecil dengan Kegiatan Bermain Dakon Geometri.....	97
Gambar 14. Kegiatan Anak Bercerita	102
Gambar 15. LKA Nilai Tertinggi Siklus II.....	105
Gambar 16. LKA Nilai Terendah Siklus II.....	106
Gambar 17. Grafik Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Melalui Permainan Dakon Geometri.....	110

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1 Surat Pernyataan Validasi.....	124
Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian.....	126
Lampiran 3 Kisi-kisi Instrumen.....	131
Lampiran 4 Panduan Tes Lisan, LKA, dan Panduan <i>Check List</i> Observasi	133
Lampiran 5 Rencana Kegiatan Harian.....	141
Lampiran 6 Hasil Karya Anak.....	166
Lampiran 7 Penilaian Tes Lisan, LKA, dan Panduan <i>Check List</i> Observasi	169
Lampiran 8 Rekapitulasi Penilaian.....	173
Lampiran 9 Foto Kegiatan Pembelajaran.....	176

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Program pendidikan untuk anak merupakan salah satu komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, keberadaan program ini sangat penting sebab melalui program inilah semua rencana, pelaksanaan, pengembangan, penilaian dapat dikendalikan. Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat menentukan. Pada usia ini berbagai pertumbuhan dan perkembangan mulai dan sedang berlangsung, seperti perkembangan fisiologis, bahasa, motorik dan kognitif. Perkembangan ini akan menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjutnya. Oleh sebab itu perkembangan pada masa awal ini akan menjadi penentu bagi perkembangan selanjutnya (Masitoh & Siti Aisyah, 2009: 6).

Perkembangan dan pertumbuhan pada anak harus distimulasi dengan baik, agar tugas perkembangannya dapat berkembang secara optimal. Salah satu tugas perkembangan yang harus distimulasi adalah perkembangan kognitif dengan mengenalkan benda-benda yang ada di sekitar anak. Dalam pertumbuhannya, anak-anak tidak dapat dipisahkan dari benda-benda yang ada di sekitarnya. Sejak kecil mereka sudah mengenal benda-benda terdekatnya yang bentuk bendanya sama dengan bentuk geometri, misalnya koin, lemari, meja, buku, bola, atau benda lainnya yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari dan keperluan bermain (Mukhtar Latif, Zukhairina, Rita Zubaidah, & Muhammad Afandi, 2013: 3).

Lestari, K.W. (2011: 4), menjelaskan bahwa mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari membangun konsep geometri yaitu dengan mengidentifikasi ciri-ciri bentuk geometri. Sebelum mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri, dalam perkembangan kognitif anak menurut teori Bloom ada enam jenjang proses dalam berpikir, di antaranya adalah mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan berkreasi. Tujuan yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah pada jenjang kemampuan mengetahui, mengenal, dan menerapkan. Menurut Agung Triharso (2013: 50), hal tersebut atas pertimbangan bahwa kemampuan kognitif anak mempunyai tahap-tahap yang harus diperhatikan, sesuai dengan perkembangan anak, dan tidak semua jenjang proses kemampuan berpikir kognitif dapat diukur.

Van Hiele (Daitan Tarigan, 2006: 62), menyatakan bahwa terdapat lima tahap belajar geometri pada anak, di antaranya adalah tahap pengenalan, tahap analisis, tahap pengurutan, tahap deduksi, dan tahap akurasi. Belajar mengenal bentuk-bentuk geometri membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya. Dalam mengenal bentuk geometri, secara tidak langsung anak dapat mengenal dan berpikir matematis logis. Berpikir matematis logis merupakan kemampuan berpikir secara rasional. Proses yang digunakan dalam kecerdasan matematis-logis ini antara lain klasifikasi (penggolongan), pengambilan kesimpulan dan perhitungan. Dalam hal

ini seorang anak dikatakan dapat dan mampu berpikir matematis logis dapat dilihat saat anak mampu memecahkan persoalan sederhana, mampu berhitung, mampu membedakan panjang atau pendek, besar atau kecil, panjang atau tinggi, dan lain-lain.

Agung Triharso (2013: 46), menyatakan bahwa kemampuan dalam mengenal bentuk geometri pada anak selalu berkaitan dengan pembelajaran matematika. Matematika di PAUD adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktivitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat ilmiah. Bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain mempunyai kesamaan dan perbedaan. Keduanya sama-sama melakukan kegiatan bermain dan belajar, hanya penekanannya yang berbeda. Jika belajar sambil bermain lebih menekankan pada pelajarannya, maka bermain sambil belajar lebih menekankan pada aktivitas bermain dan jenis permainannya.

Piaget (Agung Triharso, 2013: 46), menyatakan bahwa anak usia TK (Taman Kanak-kanak) berada pada tahap praoperasional di mana pada tahap ini merupakan tahap persiapan ke arah pengorganisasian pekerjaan yang konkret dan dapat berpikir intuitif. Pada tahap ini anak sudah mengenal bentuk, dapat mempertimbangkan ukuran besar atau kecil, panjang atau pendek pada benda yang didasarkan pada pengalaman dan persepsi anak. Karena itulah, apabila guru menjelaskan materi diharapkan anak-anak mengenal hal-hal yang konkret berdasarkan pengalamannya. Kenyataan yang terjadi di lapangan dari hasil observasi kegiatan PPL pada bulan Juli 2013 terdapat 7 anak yang masih kebingungan dalam menyebutkan bentuk segi empat, lingkaran, dan segitiga saat

anak mengamati bentuk rumah, bentuk roda motor dan bentuk buku, selain itu anak-anak tidak semangat dalam belajar. Ini dibuktikan dengan hasil pekerjaan anak dari 7 anak hanya 2 anak yang sudah mampu mengenal bentuk-bentuk geometri sebagian lainnya masih perlu bimbingan dari guru.

Dari hasil observasi pada pelaksanaan Pratindakan yang dilaksanakan tanggal 6 Februari 2014 di TK Arum Puspita Pandak Triharjo Bantul dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri masih rendah. Kemampuan anak dalam mengetahui bentuk-bentuk geometri melalui tes lisan persentase yang didapat sebesar 41,11% dengan kriteria cukup, selain itu kemampuan memahami bentuk-bentuk geometri melalui LKA dan tes lisan persentase yang didapat adalah 30% dengan kriteria kurang, sedangkan pada kemampuan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari melalui lembar observasi *check list* persentase yang didapat sebesar 50,62% dengan kriteria cukup.

Rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak Kelompok A di TK Arum Puspita Ciren Triharjo Bantul disebabkan oleh beberapa penyebab yaitu, penggunaan media pembelajaran yang digunakan terbatas, guru hanya mengenalkan dua macam bentuk geometri saja yaitu bentuk segi empat dan lingkaran. Selain itu, guru hanya menggunakan media papan tulis dan gambar macam-macam bentuk geometri, akibatnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri belum dikuasai dengan baik. Anak-anak masih kebingungan saat menyebutkan macam-macam bentuk geometri yaitu bentuk segi empat, segitiga, dan lingkaran. Penyajian dalam metode pembelajaran yang

digunakan adalah ceramah, guru hanya bercerita di depan menerangkan gambar bentuk geometri akibatnya saat kegiatan belajar mengajar berlangsung kurang kondusif, banyak anak yang bercerita dengan teman, dan ada yang bermain sendiri, akibatnya proses kegiatan belajar mengajar kurang maksimal. Kegiatan pengenalan bentuk-bentuk geometri dengan permainan tidak pernah dilakukan. Selain itu guru hanya mengulang-ulang kegiatan pembelajarannya dengan mengerjakan LKA tanpa diselingi dengan kegiatan bermain. Kondisi seperti inilah yang membuat anak kurang antusias saat melakukan kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran pada tingkat TK sangat diperlukan saat mengajar, karena dunia anak merupakan dunia bermain, maka dari itu pembelajaran yang ada di TK seharusnya diarahkan dengan cara bermain sambil belajar yang dikemas dengan menarik. Dalam mengembangkan kemampuan mengenalkan bentuk geometri pada anak-anak dapat dilakukan dengan berbagai hal, salah satunya dengan menggunakan media bermain dakon geometri untuk mengenalkan berbagai macam miniatur geometri. Dakon adalah salah satu permainan tradisional yang cara bermainnya dimainkan oleh dua orang. Dakon geometri merupakan permainan edukatif yang dapat menstimulasi pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini. Melalui kegiatan bermain dakon geometri anak dapat bermain sambil belajar mengenal bentuk-bentuk geometri yaitu segitiga, segi empat, dan lingkaran secara langsung yang dimulai pada jenjang mengetahui, memahami, dan menerapkan pada kegiatan sehari-hari.

Gardner (Agung Triharso, 2013: 62), menjelaskan bahwa pengenalan bentuk geometri yang baik, selain dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya,

anak dapat memahami lingkungannya. Selain itu anak mampu berpikir matematis logis dan dapat memahami konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, seperti ketika anak melihat koin uang logam anak akan tahu kalau bentuknya lingkaran (bulat), buku bentuknya seperti segi empat, atap rumah bentuknya segitiga dan sebagainya. Dengan kemampuan berpikir matematis logis yang terasah dan terarah anak akan dapat berpikir secara logis dan rasional. Bermain sambil belajar melalui kegiatan bermain dakon geometri, secara tidak langsung anak akan mengenal bentuk segi empat, lingkaran, dan segitiga. Hal ini dapat dikatakan bermain sambil belajar karena anak dapat bermain mengklasifikasikan bentuk geometri yang sama dan dapat belajar menghitung.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengambil judul “*Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok A Di TK Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul*”. Dengan bermain dakon geometri dapat melatih kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri pada anak Kelompok A yang ada sekarang ini kurang terasah, ini terlihat saat anak mengamati bentuk rumah, bentuk roda motor dan bentuk buku. Oleh sebab itu peneliti menggunakan dakon geometri sebagai media pembelajaran yang bisa digunakan sambil bermain untuk mengasah kemampuan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan di atas, dapat diidentifikasi masalahnya yaitu, rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri pada Kelompok A di TK Arum Puspita. Rendahnya kemampuan tersebut disebabkan oleh:

1. Media pembelajaran yang digunakan saat mengajar jumlahnya terbatas, guru hanya mengenalkan dua macam bentuk geometri saja yaitu bentuk segi empat dan lingkaran. Akibatnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri belum dikuasai dengan baik.
2. Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, guru hanya bercerita di depan menerangkan gambar bentuk geometri.
3. Kegiatan pembelajarannya dengan mengerjakan dan mengulang-ulang LKA yang sama, tanpa diselingi dengan kegiatan bermain.

C. Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah yang dapat dikaji dalam penelitian ini adalah melalui permainan dakon geometri dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak Kelompok A di TK Arum Puspita Pandak Triharjo Bantul.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan “Bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri

menggunakan permainan dakon geometri pada anak Kelompok A di TK Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul?''.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri menggunakan permainan dakon geometri pada anak Kelompok A di TK Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis pengamatan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak. Selain itu sebagai pendorong untuk pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak Didik

- 1) Membantu anak untuk menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit.
- 2) Mendorong semangat belajar anak didik terhadap pelajaran mengenal bentuk geometri.

b. Bagi Guru

- 1) Memudahkan guru untuk melatih keterampilan dan kesabaran dalam mengajarkan pelajaran mengenal bentuk geometri.

- 2) Guru dapat mengenalkan bentuk geometri dengan menggunakan strategi bermain dakon geometri.
 - 3) Membangkitkan kreativitas guru dalam menerapkan dan menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah
- 1) Kegiatan pembelajaran mengenalkan bentuk geometri melalui permainan akan lebih efektif dan efisien.
 - 2) Sekolah akan mampu mengembangkan media pembelajaran dakon geometri.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini

1. Lingkup Perkembangan Kognitif Anak

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan di mana anak dapat berpikir secara logis yang diperolehnya melalui informasi-informasi dan ide-idenya yang realistis serta menyangkut kecerdasan seseorang dalam memecahkan suatu masalah. Kemampuan ini selanjutnya berkembang menjadi kemampuan berpikir logis. Perkembangan berpikir anak menentukan apakah anak sudah mampu memahami lingkungannya secara logis dan realistis. Semakin berkembang kemampuan kognisinya, pemahaman anak mengenai objek, orang, serta peristiwa-peristiwa di lingkungannya akan semakin berkembang secara akurat (Fitri Ariyanti, Lita Edia, & Khamsa Noory, 2007: 20).

Piaget (Santrock, 2002: 124), menjelaskan bahwa setiap anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama, yaitu melalui empat tahapan perkembangan kognitif, di antaranya adalah: (1) tahap sensorimotor, usia 0–2 tahun. Pada masa ini kemampuan anak terbatas pada gerak-gerak refleks, bahasa awal, waktu sekarang dan ruang yang dekat saja. Dalam tahap ini anak mengkonstruksikan suatu pemahaman mengenai dunia dengan cara mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensorisnya dengan tindakan fisik motorik. Anak akan mengalami kemajuan dari tindakan reflek sampai mulai menggunakan pikiran simbolis hingga akhir tahap; (2) tahap pra-operasional, usia 2–7 tahun. Masa ini kemampuan menerima rangsangan yang terbatas. Anak mulai

berkembang kemampuan bahasanya, walaupun pemikirannya masih statis dan belum dapat berpikir abstrak, persepsi waktu dan tempat masih terbatas; (3) tahap operasional konkret, 7–11 tahun. Pada tahap ini anak sudah mampu menyelesaikan tugas-tugas menggabungkan, memisahkan, menyusun, menderetkan, melipat dan membagi; (4) tahap operasional formal, usia 11–15 tahun. Pada masa ini, anak sudah mampu berpikir tingkat tinggi, mampu berpikir abstrak.

Dari fase-fase perkembangan kognitif di atas, dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif anak usia Taman Kanak-kanak berada dalam fase praoperasional. Menurut Martini Jamaris (2006: 23), fase praoperasional pada anak usia Taman Kanak-kanak mencakup tiga aspek, yaitu berpikir simbolis, berpikir egosentris, dan berpikir intuitif. Berpikir simbolis merupakan kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak tampak dalam kehidupan anak (abstrak). Berpikir egosentris merupakan cara berpikir mengenai benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju berdasarkan dari pandangannya sendiri, karena itu anak belum mampu menempatkan pandangannya pada sudut pandang orang lain. Berpikir intuitif merupakan fase berpikir dalam kemampuan untuk menciptakan sesuatu, berpikir secara kreatif seperti menggambar, menyusun balok, membentuk sesuatu benda yang menarik, akan tetapi anak tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya.

Piaget merupakan salah satu ahli psikologis yang sangat terkenal tentang teori perkembangan kognitifnya mengatakan bahwa perkembangan kognitif

adalah hasil gabungan dari kedewasaan otak dan sistem saraf, serta adaptasi pada lingkungan. Menurut Piaget (Rita Eka Izzaty, Siti Partini Suardiman, Yulia Ayriza, Purwandari, Hiryanto, & Rosita E. Kusmaryani (2008: 34-35), menggunakan lima istilah dalam menggambarkan dinamika perkembangan kognitif, yaitu:

1. Skema, skema menunjukkan struktur mental, pola pikir yang digunakan seseorang untuk mengatasi situasi tertentu yang ada di lingkungan.
2. Adaptasi, merupakan proses menyesuaikan pemikiran dengan memasukkan informasi baru ke dalam pemikiran individu.
3. Asimilasi, yaitu memasukkan informasi-informasi baru ke dalam pengetahuan yang sudah ada. Dalam asimilasi skema yang sudah ada tidak mengalami perubahan.
4. Akomodasi, meliputi penyesuaian pada skema yang sudah ada terhadap masuknya informasi baru, dalam akomodasi terjadi perubahan dalam skema yang sudah ada.
5. *Equilibration*, merupakan kompensasi untuk gangguan eksternal. Perkembangan intelektual menjadi suatu kemajuan yang terus-menerus yang bergerak dari satu ketidakseimbangan struktural ke keseimbangan struktur yang baru yang lebih tinggi.

Sejalan dengan pendapat Piaget, Vygotsky (Santrock, 2002: 220) mengatakan bahwa anak-anak secara aktif menyusun pengetahuan mereka. Akan tetapi menurut Vygotsky, fungsi-fungsi mental memiliki koneksi-koneksi sosial. Vygotsky berpendapat bahwa anak-anak mengembangkan konsep-konsep lebih

sistematis, logis, dan rasional sebagai akibat dari percakapan dengan seorang penolong yang ahli.

1. Konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD)

Zona Perkembangan Proksimal adalah istilah Vygotsky untuk rangkaian tugas yang terlalu sulit dikuasai anak seorang diri tetapi dapat dipelajari dengan bantuan dan bimbingan orang dewasa atau anak-anak yang terlatih. Menurut teori Vygotsky, Zona Perkembangan Proksimal merupakan celah antara *actual development* dan *potensial development*, hal ini dapat dilihat apakah seorang anak dapat melakukan sesuatu tanpa bantuan orang dewasa dan apakah seorang anak dapat melakukan sesuatu dengan arahan orang dewasa atau kerjasama dengan teman sebaya.

2. Konsep *Scaffolding*

Scaffolding ialah perubahan tingkat dukungan. *Scaffolding* adalah istilah terkait perkembangan kognitif yang digunakan Vygotsky untuk mendeskripsikan perubahan dukungan selama sesi pembelajaran, di mana orang yang lebih terampil mengubah bimbingan sesuai tingkat kemampuan anak. Dialog adalah alat yang penting dalam ZPD.

3. Bahasa dan Pemikiran

Vygotsky menjelaskan bahwa anak menggunakan pembicaraan bukan saja untuk komunikasi sosial, tetapi juga untuk membantu mereka menyelesaikan tugas. Lebih jauh Vygotsky yakin bahwa anak pada usia dini menggunakan bahasa untuk merencanakan, membimbing, dan memonitor perilaku mereka. Teori belajar kognitif memandang belajar sebagai proses pemfungsian unsur-unsur

kognisi, terutama unsur pikiran, untuk dapat mengenal dan memahami stimulus yang datang dari luar.

Dari paparan di atas menunjukkan bahwa perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang berhubungan dengan perkembangan intelegensi pada anak. Intelegensi merupakan suatu proses yang saling berhubungan dan berkaitan yang menghasilkan sebuah struktur dan memerlukan interaksi dengan lingkungannya dengan kata lain kemampuan untuk menyelesaikan masalah dan berpikir untuk menciptakan sebuah struktur yang berharga dalam lingkungan yang ada di sekitarnya. Dari berinteraksi dengan lingkungannya tersebut anak akan memperoleh pengetahuan dengan menggunakan asimilasi dan akomodasi yang berimbang.

Pengetahuan pada anak usia dini bersifat subyektif, apabila anak sudah berkembang menjadi dewasa atau remaja pengetahuan tersebut bersifat obyektif. Selain berhubungan dengan kemampuan inteligensi, perkembangan kognitif juga berhubungan dengan perkembangan logiko matematika. Perkembangan logiko matematika berhubungan dengan perkembangan kemampuan berpikir sistematis, menggunakan angka, menghitung, menemukan hubungan sebab-akibat, dan mampu mengkalsifikasikan struktur tertentu.

2. Hakikat Matematika Anak Usia Dini

Kemampuan kognitif biasanya selalu berhubungan erat dengan ilmu matematika. Matematika merupakan salah satu jenis pengetahuan yang sangat dibutuhkan oleh setiap orang. Pengetahuan matematika sudah dapat dikenalkan dan diajarkan pada anak usia dini. Kemampuan dasar matematika yang dimiliki

anak usia dini diperoleh melalui pengetahuan yang berasal dari lingkungan alam sekitarnya. Banyak yang mendefinisikan tentang pengertian matematika, ada yang berpendapat bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran logis dan masalah-masalah yang berhubungan dengan bilangan. Menurut Agung Triharso (2013: 46), matematika merupakan sesuatu yang berkaitan dengan ide-ide atau konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hierarkis melalui penalaran yang bersifat deduktif.

Antonius C. Prihandoko (2005: 28), menjelaskan bahwa matematika pada hakekatnya berkenaan dengan struktur dan ide-ide abstrak yang disusun secara sistematis dan logis melalui proses penalaran deduktif. Agar dapat memahami konsep matematika secara baik dan benar harus memahami terlebih dahulu mengenai pola penalaran dan kaidah logika yang digunakan sebagai alat berpikir kritis dalam matematika.

Tujuan pengenalan matematika untuk anak usia dini menurut Sudaryanti (2006: 3), adalah bahwa anak usia dini dapat mengembangkan aspek moral, fisik, dan emosi yang dapat dikembangkan secara menyeluruh dan optimal dengan cara pengenalan yang benar. Pengenalan matematika untuk anak usia dini meliputi aritmatika, geometri, pecahan, pengukuran, dan pengolahan data. Kemampuan dasar matematika anak prasekolah berada pada praoperasional yang dalam perkembangannya anak mampu berpikir secara simbolis. Kemampuan tersebut dapat dilihat saat anak mampu membayangkan benda-benda yang berada disekitarnya. Hal tersebut berarti bahwa anak mampu berpikir secara konkret dan

berfantasi dengan benda tersebut walaupun benda aslinya tidak ada. Pemahaman tersebut sejalan dengan berkembangnya kemampuan konversi.

Martini Jamaris (2006: 44), menyatakan bahwa kemampuan konversi yaitu kemampuan untuk memahami perubahan-perubahan yang berkaitan dengan jumlah, ukuran, bentuk, volume, dan bidang. Kemampuan tersebut menjadi dasar untuk pengembangan kemampuan matematika dasar. Kemampuan konversi anak pada fase praoperasional dapat dibagi menjadi tiga tahap, di antaranya yaitu kemampuan untuk memikirkan bahwa benda-benda tertentu dapat berubah sesuai dengan bentuk dan tempat di mana benda itu ditempatkan, kemampuan untuk mengembangkan ide, bahwa ada benda yang tidak berubah walaupun disusun atau ditempatkan secara berbeda, dan kemampuan untuk mempertahankan pendapatnya bahwa volume suatu benda tidak berubah, walaupun dilakukan manipulasi terhadap benda tersebut.

The principles and standards for school mathematics (prinsip dan standar untuk matematika sekolah), yang dikembangkan oleh kelompok pendidik dari *National Council of Teacher of Mathematics* (Agung Triharso, 2013: 49-50), memaparkan harapan matematika untuk anak usia dini. Konsep-konsep yang dapat dipahami anak usia dini antara lain:

1. Bilangan.

Salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak adalah pengembangan kepekaan bilangan. Peka terhadap bilangan berarti tidak hanya mampu berhitung. Kepekaan bilangan mencakup pengembangan rasa

kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu. Menghitung menjadi landasan bagi pekerjaan dini anak dengan bilangan-bilangan.

2. Aljabar.

Pengenalan aljabar dimulai dengan memilah, menggolongkan, membandingkan, dan menyusun benda-benda menurut bentuk, jumlah, dan sifat-sifat lain, mengenal, menggambarkan, dan memperluas pola. Hal tersebut memberi sumbangan kepada pemahaman anak-anak tentang penggolongan.

3. Penggolongan (Klasifikasi).

Penggolongan merupakan salah satu proses penting untuk mengembangkan konsep bilangan, supaya anak mampu menggolongkan atau memilih benda-benda, mereka harus mengembangkan pengertian tentang “saling memiliki kesamaan”, “keserupaan”, “kesamaan”, dan “perbedaan”.

4. Membandingkan.

Membandingkan merupakan proses di mana anak membangun suatu hubungan antara dua benda berdasarkan atribut tertentu. Anak usia dini sering membuat perbedaan, terutama bila perbandingan itu melibatkan mereka secara pribadi.

5. Menyusun atau Menata.

Menyusun melibatkan perbandingan benda-benda yang lebih banyak, menempatkan benda-benda dalam satu urutan. Kegiatan menyusun dapat dilakukan dalam di dalam maupun di luar kelas, misalnya menyusun buku yang diatur dari yang paling tebal, mengatur barisan dari anak yang paling tinggi atau pendek, dan lain-lain.

6. Pola-pola.

Mengidentifikasi dan menciptakan pola dihubungkan dengan penggolongan dan penyortiran. Anak mulai melihat atribut-atribut yang sama dan berbeda pada gambar dan benda-benda. Anak-anak senang membuat pola di lingkungan mereka.

7. Geometri.

Membangun konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa, seperti segi empat, lingkaran, segitiga. Belajar konsep letak, seperti di bawah, di atas, kanan, kiri meletakkan dasar awal memahami geometri.

8. Pengukuran.

Ketika anak mempunyai kesamaan mendapatkan pengalaman-pengalaman langsung untuk mengukur, menimbang, dan membandingkan ukuran benda-benda, mereka belajar konsep pengukuran. Melalui pengalaman ini anak mengembangkan sebuah dasar kuat dalam konsep-konsep pengukuran.

9. Analisis dan Probabilitas.

Percobaan dengan ukuran, penggolongan, dan penyortiran merupakan dasar untuk memahami probabilitas dan analisis data. Ini berarti anak mengemukakan pertanyaan, mengumpulkan informasi tentang dirinya dan lingkungan mereka, dan menyampaikan informasi ini secara hidup.

Pengenalan matematika untuk anak usia dini tidak dapat diajarkan secara langsung, harus melalui tahapan yaitu melalui benda konkret yang divisualisasikan ke dalam bahasa simbolik. Bahasa simbolik ini berupa penggunaan benda-benda

konkret dan pembiasaan penggunaan matematika agar anak dapat memahami dan memaknai matematika, kemudian anak akan mudah memahami dan dapat berpikir secara rasional. Menurut Slamet Suyanto (2005b: 162), pengenalan matematika secara umum untuk anak usia dini meliputi:

- a. Memilih, membandingkan, dan mengurutkan, misalnya memilih kubus yang pendek, diteruskan ke yang lebih panjang sehingga membentuk urutan dari yang paling kecil ke yang paling pendek.
- b. Klasifikasi, yaitu mengelompokkan benda-benda ke dalam beberapa kelompok, untuk matematika berdasarkan ukuran atau bentuknya.
- c. Menghitung, yaitu menghubungkan antara benda dengan konsep bilangan, dimulai dari satu. Jika sudah mahir anak dapat menghitung kelipatannya.
- d. Angka, yaitu simbol dari kuantitas. Anak bisa menghubungkan antara kebanyakan benda dengan menggubakan simbol yaitu angka.
- e. Pengukuran, yaitu anak dapat mengukur ukuran suatu benda dengan berbagai cara, dimulai dari ukuran non standar menuju ukuran standar.
- f. Geometri, yaitu mengenal bentuk luas, volume, dan area.
- g. Membuat grafik, misalnya guru membagi kartu merah, hijau dan kuning untuk anak yang suka apel, mangga, dan pisang. Lalu guru menyuruh anak untuk menempelkannya di papan tulis yang telah diberi sumbu datar (X) dan tegak (Y). Maka akan tampak grafik yang menggambarkan banyaknya anak yang suka buah-buahan tersebut.
- h. Pola, yaitu membentuk pola, misalnya guru member angka 1, 3, 6 lalu anak melanjutkannya dengan pola tertentu, bisa 1, 3, 6 lagi atau 6, 3, 1.

- i. *Problem Solving*, yaitu kemampuan memecahkan persoalan sederhana yang melibatkan bilangan dan operasi bilangan.

Tujuan pembelajaran matematika pada anak, tidak sekedar hanya belajar berhitung, tetapi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, yaitu aspek kognitif. Disamping itu matematika juga berfungsi untuk mengembangkan kecerdasan. Seperti yang dikemukakan oleh Gardner (Agung Triharso 2013: 116), bahwa setiap anak dianugrahi kecerdasan matematis logis. Kecerdasan matematis logis yang ada pada anak sebagai kemampuan penalaran ilmiah, perhitungan secara matematis, berpikir logis, penalaran induktif/deduktif, dan ketajaman pola-pola abstrak serta hubungan-hubungan. Kecerdasan matematis logis ini dapat berarti sebagai kemampuan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kebutuhan matematika. Anak yang memiliki kemampuan ini sangat senang dengan rumus dan pola-pola abstrak.

Piaget (Agung Triharso, 2013: 42), menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran matematika pada anak usia dini sebagai *logico-mathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara menyenangkan dan tidak rumit. Tujuannya pembelajaran matematika mempunyai arti bahwa dalam belajar matematika selain anak dapat belajar berhitung, anak usia dini mampu memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir secara rasional. Sudaryanti (2006: 3) mengatakan bahwa tujuan utama pengenalan matematika adalah untuk mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan menstimulasi otak untuk berpikir logis dan matematis. Usia dini merupakan usia atau masa yang sangat strategis untuk dikenalkan dengan konsep matematika.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa anak pada usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa keingintahannya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi, rangsangan, dorongan atau motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Melalui pembelajaran matematika anak dapat mengetahui konsep sederhana dalam memecahkan masalah sehari-hari, dapat berpikir secara rasional dan logis. Manfaat memperkenalkan matematika pada anak usia dini adalah dapat membantu anak belajar matematika secara alami melalui aktivitas yang diperolehnya dari pengetahuan ketika anak sedang bermain.

3. Pengertian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini

Lestari, K.W. (2011: 4), menjelaskan bahwa mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Pendapat lain yang diungkapkan oleh Agung Triharso (2013: 50), menyatakan bahwa dalam membangun konsep geometri pada anak dimulai dari mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti, segi empat, lingkaran, dan segitiga. Belajar konsep letak, seperti di bawah, di atas, kiri, kanan, meletakkan dasar awal memahami geometri.

Daitin Tarigan (2006: 32), menjelaskan bahwa belajar geometri adalah berpikir matematis, yaitu meletakkan struktur hirarki dari konsep-konsep lebih tinggi yang terbentuk berdasarkan apa yang telah terbentuk sebelumnya, sehingga dalam belajar geometri seseorang harus mampu menciptakan kembali semua konsep yang ada dalam pikirannya. Mengenalkan berbagai macam bentuk

geometri pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara mengajak anak bermain sambil mengamati berbagai benda di sekelilingnya. Anak akan belajar bahwa benda yang satu mempunyai bentuk yang sama dengan benda yang lainnya seperti ketika mengamati bentuk buku mempunyai bentuk yang sama dengan segi empat atau persegi.

Teori belajar dalam pembelajaran geometri yang dapat mengembangkan tahap mental anak dapat ditinjau dari tiga unsur di antaranya adalah waktu, materi pengajaran, dan metode pengajaran yang diterapkan. Apabila ketiga unsur tersebut dapat dilaksanakan dengan baik maka dapat meningkatkan kemampuan berpikir yang lebih tinggi pada anak dan mampu berpikir secara rasional. Salah satu dari teori yang menguatkan pernyataan tersebut adalah teori pembelajaran yang dikemukakan oleh Van Hiele. Van Hiele (Daitin Tarigan, 2006: 62), menyatakan bahwa terdapat lima tahap belajar geometri pada anak, di antaranya adalah:

a. Tahap Pengenalan.

Dalam tahap ini anak mulai belajar mengenal suatu bentuk geometri secara keseluruhan, namun belum mengetahui adanya sifat-sifat dari bentuk geometri yang dilihatnya.

b. Tahap Analisis.

Pada tahap ini anak sudah mulai mengenal sifat-sifat yang dimiliki benda geometri yang diamati. Anak sudah mampu menyebutkan aturan yang terdapat pada benda geometri tersebut.

c. Tahap Pengurutan.

Pada tahap ini anak sudah mampu melakukan penarikan kesimpulan, berpikir deduktif, namun kemampuan ini belum dapat berkembang secara penuh.

d. Tahap Deduksi.

Dalam tahap ini anak sudah mampu menarik kesimpulan secara deduktif, yaitu penarikan kesimpulan dari hal-hal yang bersifat umum menuju hal-hal yang bersifat khusus.

e. Tahap Akurasi.

Dalam tahap ini anak mulai menyadari betapa pentingnya ketepatan dari prinsip-prinsip dasar yang melandasi suatu pembuktian. Anak belajar bentuk-bentuk geometri anak harus belajar dari benda-benda konkret.

Teori belajar yang dapat diterapkan pendidik dalam dunia pendidikan salah satunya adalah teori belajar Bloom yang memfokuskan pada teori aplikatif psikologi belajar kognitif. Menurut Bloom (Ahmad Turmuzi, 2013), ada beberapa aspek yang berkaitan dengan perilaku anak dalam kehidupan sosialnya, salah satunya adalah aspek kognitif. Aspek kognitif merupakan aspek-aspek intelektual atau berpikir yang terdiri dari:

a. Pengetahuan (*knowledge*)

Pengetahuan merupakan aspek kognitif yang paling rendah tetapi paling mendasar. Dengan pengetahuan individu dapat mengenal dan mengingat kembali suatu objek, fakta, prinsip dasar, ide prosedur atau gagasan, konsep, definisi, nama, peristiwa, tahun, daftar, rumus, teori, atau kesimpulan.

b. Pemahaman (*comprehension*)

Pemahaman atau mengerti merupakan kemampuan untuk membaca serta memahami suatu gambaran yang telah diketahuinya. Setelah mengetahui definisi, informasi, peristiwa, fakta kemudian disusun kembali ke dalam struktur kognitif yang ada. Dari hasil proses mengetahui tersebut diakomodasikan dan akan berasimilasi dengan struktur kognitif yang ada, sehingga membentuk struktur kognitif yang baru.

c. Penerapan (*application*)

Menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah atau menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang dikatakan menguasai kemampuan ini jika ia dapat memberi contoh, menggunakan, mengklasifikasikan, memanfaatkan, menyelesaikan dan mengidentifikasi hal-hal yang sama.

d. Penguraian (*analysis*)

Menganalisis informasi dengan menentukan bagian-bagian dari suatu masalah dan menunjukkan hubungan antar-bagian tersebut, melihat penyebab-penyebab dari suatu peristiwa atau memberi solusi dari suatu pernyataan.

e. Memadukan (*synthesis*)

Menggabungkan, merangkai atau menyatukan berbagai informasi menjadi satu kesimpulan yang baru.

f. Penilaian (*evaluation*)

Mempertimbangkan, menilai dan mengambil keputusan benar-salah, baik-buruk, berdasarkan gagasan tertentu baik kualitatif maupun kuantitatif. Terdapat dua kriteria pembenaran yang digunakan, yaitu:

- 1) Pembeneran berdasarkan kriteria internal; dilakukan dengan memperhatikan kecermatan susunan secara logis mengenai unsur-unsur yang ada di dalam objek yang diamati.
- 2) Pembeneran berdasarkan kriteria eksternal, dilakukan berdasarkan kriteria-kriteria yang bersumber di luar objek yang diamati.

Untuk memperjelas tingkatan perilaku anak yang dilihat dari aspek kognitif, berikut ditampilkan tahapan taksonomi atau kerangka berpikir yang dikembangkan oleh Bloom:



Gambar 1. Taksonomi Bloom
(Sumber: <http://iknow.apb-group.com/taksonomi-bloom/>)

Teori yang diungkapkan oleh Bloom mengenai perilaku anak yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dikaitkan dengan pembelajaran geometri pada anak usia dini. Dalam pertumbuhannya, anak-anak tidak dapat terpisahkan dari benda-benda yang ada di sekitarnya. Sejak usia dini, mereka sudah berbaur dengan benda-benda yang di sekitarnya seperti buku, gelas, bola, meja, dan lain-lain yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya atau kebutuhan dalam bermain. Kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini tidak lepas dari pembelajaran matematika. Kemampuan dasar matematika ini dapat dilihat dari kemampuan anak tersebut dalam mengenal konsep bilangan,

menghitung pada batas tertentu, dan mengenal berbagai macam pola (Martini Jamaris, 2006: 41). Anak usia taman kanak-kanak sudah memiliki kemampuan matematika dan pengetahuan tentang alam sekitar, yang dikenalnya melalui pengetahuan alam sekitarnya.

Kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dilakukan secara bertahap. Anak usia dini berada pada fase praoperasional, kemampuan berpikirnya adalah berpikir secara simbolis. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak untuk dapat membayangkan benda-benda yang ada di sekitarnya. Pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk mengenal bentuk geometri dapat membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya. Di dalam pembelajaran geometri terdapat pembelajaran mengenai konsep dasar bangun datar seperti, bangun datar yang meliputi segitiga, segi empat, dan lingkaran dan konsep bangun ruang yang meliputi kerucut, kubus, balok, tabung, dan lain-lain.

Geometri selalu berkaitan erat dengan matematika dan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam belajar matematika setiap anak selalu dikaitkan dengan pengalaman kehidupannya sehari-hari. Belajar dan pembelajaran merupakan suatu istilah yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan memberikan pelayanan yang baik agar anak dapat belajar. Belajar pada anak usia dini dikemas dengan cara belajar sambil bermain.

Aspek-aspek kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dimulai dari anak mengetahui bentuk-bentuk geometri dan namanya yang meliputi kemampuan mengucapkan bentuk geometri dan memberi nama bentuk geometri, memahami bentuk-bentuk geometri yang meliputi kemampuan memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri dan kemampuan mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri, dan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi kemampuan menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda, dan bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susunan bentuk geometri.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

Martini Jamaris (2006: 44), menjelaskan bahwa kemampuan dasar matematika pada anak TK berada pada fase praoperasional yang diwarnai oleh perkembangan kemampuan berpikir secara simbolis. Kemampuan dasar geometri dikembangkan melalui pengenalan anak terhadap kemampuan spasialnya, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bentuk benda dan tempat di mana benda tersebut berada, dan kemampuan berpikirnya adalah berpikir secara simbolis. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak untuk dapat membayangkan benda-benda yang ada di sekitarnya. Pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk mengenal bentuk geometri dapat membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya. Selain itu dipengaruhi oleh kemampuan berpikir intuitif yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun sesuatu.

Keterkaitan faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal bentuk geometri tidak lepas dari faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak. Kemampuan berpikir secara simbolis dan kemampuan spasial dipengaruhi oleh faktor hereditas/keturunan, faktor lingkungan (psikososial), faktor asupan gizi, dan faktor pembentukan (Rita Eka Izzaty, Siti Partini Suardiman, Yulia Ayrisa, Purwandari, Hiryanto, & Rosita E. Kusmaryani (2008: 8). Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak TK adalah cara berpikir simbolis, intuitif serta kemampuan spasialnya untuk dapat mengetahui, memahami, dan menerapkan konsep bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari.

5. Strategi Pembelajaran Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia Dini

Strategi pembelajaran merupakan segala usaha atau aktivitas guru dalam mengajar yang digunakan dalam menerapkan berbagai metode pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Bermain dan belajar tidak dapat dipisahkan, keduanya saling berkaitan dan saling melengkapi. Bermain membuat anak senang, sedangkan belajar melalui bermain anak dapat menguasai materi yang lebih menantang. Karakteristik cara belajar anak adalah anak belajar dengan cara yang berbeda dari orang dewasa. Beberapa karakteristik cara belajar anak yaitu: (1) anak belajar melalui bermain; (2) anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya; (3) anak belajar secara alamiah, dan (4) belajar anak harus menyeluruh, bermakna dan menarik.

Bermain sebagai salah satu cara belajar anak yang mempunyai ciri-ciri simbolik, bermakna, aktif, menyenangkan, dan suka rela. Menurut Piaget (Slamet

Suyanto, 2005b: 124), anak belajar mengkonstruksi pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya. Selain itu para ahli teori konstruktivisme mempunyai pandangan tentang cara belajar anak yaitu anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya melalui kegiatan mengeksplorasi objek-objek dan peristiwa yang ada di lingkungannya dan melalui interaksi sosial dan pembelajaran.

Prinsip bermain adalah anak harus mengedepankan belajar, bahwa bermain untuk belajar, bukan bermain untuk mainan itu sendiri. Strategi dalam pemilihan jenis permainan yang digunakan di TK harus sesuai dengan perkembangan anak. Pemilihan jenis permainan yang sesuai dengan perkembangan anak perlu dilakukan agar pesan edukatif dalam permainan dapat ditangkap anak dengan mudah dan menyenangkan. Apabila jenis permainan tidak sesuai dengan perkembangan anak maka yang terjadi adalah proses bermain hanya untuk mainan itu sendiri. Hal ini akan dapat berdampak buruk pada pembentukan karakter dan kecerdasan anak. Namun apabila pemilihan permainan yang selaras dengan perkembangan anak maka akan mengembangkan aspek kecerdasan tertentu.

Agung Triharso (2013: 7), menyatakan bahwa satu-satunya cara agar suasana belajar menjadi menyenangkan dan menantang adalah menggabungkan bermain dan belajar. Pola belajar sebagaimana bermain, dan bermain sebagaimana belajar membuat anak merasa *enjoy*. Tanpa mereka sadari, anak-anak belajar dalam suatu permainan, tetapi juga bermain ketika belajar. Antara belajar dan bermain sama-sama menyenangkan sekaligus menantang. Pembelajaran untuk

mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak dapat dilakukan dengan permainan. Melalui permainan tersebut anak-anak akan mudah belajar mulai dari mengidentifikasi bentuknya, menyelidiki masing-masing bentuknya dan mengenal bentuk geometri.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam strategi pembelajaran mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini kegiatannya dikemas dalam bermain. Melalui kegiatan bermain anak akan mengetahui, memahami dan mengenal konsep bentuk geometri. Kemampuan dasar dalam mengenal bentuk geometri ini dapat dikembangkan melalui pengenalan anak pada kemampuan spasialnya, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bentuk benda aslinya (bentuk buku itu seperti segi empat).

Pemberian rangsangan dan stimulus yang tepat pada proses pembelajaran di TK (Taman Kanak-kanak), akan memberikan dampak positif yaitu dapat mencerdaskan anak. Selain itu kondisi pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan akan berpotensi besar dalam membentuk karakter anak menjadi seorang pembelajar yang aktif. Dari kegiatan belajar melalui bermain hasil belajar anak dapat meningkat karena ketika anak belajar matematika khususnya dalam mengenal bentuk geometri anak akan dapat memahaminya apabila dibantu dengan manipulasi objek-objek suatu benda yang konkret.

B. Karakteristik Anak Kelompok A

1. Anak Usia Dini

Perkembangan anak usia dini merupakan perkembangan usia emas yang sangat memiliki makna bagi kehidupan mereka nantinya, apabila usia emas itu dioptimalkan pertumbuhannya melalui pendidikan yang tepat. Anak-anak adalah generasi penerus keluarga dan penerus bangsa. Oleh sebab itu, anak-anak yang perkembangannya dalam perkembangan usia emas harus diberikan stimulus yang tepat. Menurut *National Assosiation Education for Young Children* (NAEYC) (Slamet Suyanto, 2005a: 2), anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada usia antara 0–8 tahun. Masa pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini harus dipantau secara terus menerus, sehingga akan dapat diketahui kematangan dan kesiapannya, baik yang menyangkut perkembangan dasar seperti perkembangan kemampuan bahasa, kognitif, dan motorik, maupun perkembangan pembiasaan yang akan membentuk kepribadian mereka nantinya.

Setiap anak terlahir dengan keunikan pada potensinya masing-masing yang memiliki kelebihan, bakat, dan minat sendiri. Keunikan yang dimiliki setiap anak akan mempengaruhi perkembangan kemampuan potensinya, sehingga perkembangan tiap anak akan berbeda. Menurut Martini Jamaris (2006: 3), potensi anak dipengaruhi oleh faktor eksternal maupun internal, akan tetapi dalam pertumbuhan dan perkembangan anak faktor eksternal yang lebih mendominasi terhadap penerimaan informasi, seperti pemberian stimulus, penyediaan tempat kondusif untuk menggali informasi maupun kepedulian orangtua, oleh sebab itu

perlu kerjasama orangtua maupun guru untuk mengupayakannya dalam pembelajaran dasar kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pada masa-masa usia dini yaitu usia 0-6 tahun pertumbuhan dan perkembangan anak mulai dan sedang berlangsung, seperti perkembangan fisik-motorik, bahasa, kognitif, dan sosial-emosional. Perkembangan ini akan menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjutnya yang akan menjadi penentu perkembangan selanjutnya.

2. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini khususnya anak TK usia 4-5 tahun berada pada fase praoperasional. Anak mulai menyadari bahwa pemahamannya mengenai benda-benda yang ada di sekitarnya tidak hanya dilakukan melalui kegiatan sensorimotor saja, tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat simbolis. Takdirotun Musfiroh (2005: 84), mengatakan bahwa anak usia 4 tahun masih memiliki kecenderungan untuk memikirkan sesuatu dari sudut pandang sendiri. Mereka masih memfokuskan perhatian pada satu elemen dari sebuah situasi dan cenderung mengabaikan yang lainnya, karakteristik tersebutlah yang mempengaruhi penalaran dan pemikiran anak.

Martini Jamaris (2006: 23), menyatakan bahwa kemampuan kognitif yang berada dalam fase praoperasional mencakup tiga aspek, yaitu berpikir simbolis, berpikir egosentris, dan berpikir intuitif. Dari ketiga aspek fase praoperasional tersebut dapat diketahui karakteristik kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun, yaitu:

- a. Anak mulai dapat memecahkan masalah dengan berpikir intuitif, misalnya menyusun balok menjadi bangunan rumit, memberi nama bangunan yang disusunnya, menyusun *puzzle*, mampu melipat kertas sampai tiga kali lipatan.
- b. Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah berinteraksi dengan lingkungannya.
- c. Sudah dapat menggambar sesuai dengan apa yang ada di pikirannya.
- d. Proses berpikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh panca indera.
- e. Mempunyai sudut pandangnya sendiri (egosentris).
- f. Mulai dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 menyebutkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan aspek kognitif Kelompok A usia 4-<5 tahun adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Kelompok Usia 4-<5 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan
	Usia 4-<5 tahun
Kognitif 1. Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna, atau ukuran 2. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi 3. Mengenali pola AB-AB dan ABC-ABC 4. Mengurutkan benda berdasarkan lima seri ukuran atau warna

C. Bermain Dakon Geometri

1. Pengertian Bermain

Frobel (Agung Triharso, 2013: 2) menjelaskan bahwa setiap benda yang dimainkan berfungsi sesuai dengan imajinasi anak. Melalui imajinasinya ia akan memperoleh konsep-konsep bahasa seperti 'sama' atau 'lain'. Montessori menekankan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap

segala sesuatu yang terjadi dilingkungan sekitarnya. Menurut Vygotsky (Mukhtar Latif, Zukhairina, Rita Zubaidah, & Muhammad Affandi, 2013: 78), bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak. Vygotsky menjelaskan ketika anak bermain akan menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya, sehingga bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak untuk memecahkan masalah. Bermain juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan atau aktivitas seseorang yang mengandung rasa senang tanpa adanya paksaan, serta lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir.

Mayke S. Tedjasaputra (Agung Triharso, 2013: 3), menyatakan bahwa bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, misalnya ketika anak memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan-perasaan tertekan, dan lain-lain. Bermain merupakan cara anak mengkomunikasikan dirinya ke dunia luar mengingat kemampuan berbicara mereka belum sebaik orang dewasa.

Ciri-ciri bermain adalah menyenangkan, tidak memiliki tujuan, tidak boleh ada intervensi tujuan dari luar si anak yang memotivasi dilakukannya kegiatan bermain, bersifat spontan, bermain berarti anak aktif melakukan kegiatan, memiliki hubungan yang sistematis dengan sesuatu yang bukan bermain seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan peran sosial, perkembangan kognitif. Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat penulis simpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh

seseorang tanpa ada unsur paksaan dari pihak lain, yang dapat menimbulkan rasa senang dan mengasyikkan serta memberikan suatu informasi dan sebagai latihan untuk pertumbuhan.

2. Jenis Bermain dan Manfaat Bermain

Berdasarkan jenisnya, kegiatan bermain terbagi menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Hal ini senada dengan pendapat Hurlock yang mengatakan bahwa ada dua penggolongan utama kegiatan bermain, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Permainan aktif merupakan permainan yang menuntut anak agar aktif bergerak dan ikut berperan serta, sedangkan permainan pasif merupakan permainan di mana anak hanya melihat atau mendengarkan saja tanpa dapat berpartisipasi dalam permainan tersebut (Agung Triharso, 2013: 15-16).

Bermain mempunyai manfaat yang dapat menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak. Manfaat bermain bagi perkembangan anak adalah (Agung Triharso, 2013: 10-13) bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak, bermain dapat digunakan sebagai terapi, bermain dapat meningkatkan pengetahuan anak, bermain melatih penglihatan dan pendengaran, bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak, bermain mengembangkan tingkah laku sosial anak, bermain mempengaruhi nilai moral anak.

3. Dakon

Sumintarsih (2008: 128), menjelaskan bahwa kata Dakon-*Dhakon* berasal dari kata *dhaku* dan mendapat akhiran *-an*. *Dhaku* berarti mengaku bahwa sesuatu itu miliknya. Permainan dakon dikenal sebagai permainan tradisional masyarakat Jawa sekalipun permainan ini dikenal juga di daerah lain. Pada masa

lalu permainan ini sangat lazim dimainkan oleh anak-anak bahkan remaja wanita. Menurut beberapa pendapat karena permainan ini identik atau berhubungan erat dengan manajemen atau pengelolaan keuangan. Untuk kaum adam mungkin permainan semacam ini dianggap terlalu *feminine*, kurang menantang, tidak memerlukan kegiatan otot dan pengerahan tenaga yang lebih banyak.

Bermain dakon biasanya melibatkan dua orang dengan menggunakan media papan dakon dan biji-bijian. Lubang pada papan dakon berjumlah 16 buah. Masing-masing sisi papan dakon terdapat 7 buah lubang dan 2 buah lubang di masing-masing *pojokan* atau ujung papannya. Sedangkan jumlah biji-bijiannya 98, masing-masing pemain memiliki 49 biji-bijian. Untuk memainkan dakon biasanya diperlukan biji-bijian dan diisikan ke lubang-lubang papan dakonnya. Cara bermain dakon adalah sebagai berikut:

1. Dakon dimainkan oleh dua orang.
2. Biji-bijian dakon dimasukkan dalam tiap lubang kecuali lubang di ujung (lubang paling besar yang disebut rumah bagi masing-masing pemain).
3. Ditentukan pemain yang akan bermain lebih dulu (biasanya dengan cara suit)
4. Pemain yang lebih dulu main memilih isian biji di salah satu lubang pada sisi pemain tersebut.
5. Biji-bijian dimasukkan satu per satu dalam lubang searah dengan lubang besar yang menjadi rumahnya sampai habis.
6. Apabila biji-bijian habis pada rumahnya maka pemain memilih kembali biji-bijian pada lubang di sisinya kembali, tapi apabila habis tidak pada rumahnya

maka biji-bijian yang diambil adalah biji dalam lubang di mana biji terakhir jatuh, begitu seterusnya.

7. Apabila biji-bijian terakhir jatuh di lubang kosong maka permainan dilanjutkan oleh lawan.
8. Ketika biji-bijian terakhir jatuh di lubang yang kosong maka ada dua cara, yang pertama apabila lubang itu ada di sisi pemain yang sedang bermain (melangkah) maka bangun geometri yang berada di lubang pasangannya (di sisi lawan) menjadi miliknya dan dimasukkan semua ke lubang besar (rumahnya), yang kedua apabila lubang kosong itu ada di sisi lawan maka pemain tidak mendapatkan apa-apa.
9. Permainan dilanjutkan seperti itu terus menerus sampai biji-bijian dalam lubang masuk semua dalam rumah masing-masing pemain dan lubang-lubang kecil di sisi masing-masing pemain kosong semua. Bila lubang-lubang di sisi masing-masing pemain sudah kosong semua maka permainan berakhir dan dilakukan perhitungan untuk menentukan siapa pemenangnya.
10. Untuk menentukan pemenang, dihitung jumlah biji-bijian di masing-masing rumah (lubang besar) pemain. Jumlah biji yang terbanyak adalah pemenangnya.
11. Permainan bisa diulang kembali seterusnya.

Banyak permainan tradisional Indonesia yang sebenarnya secara tidak langsung memberikan pelajaran. Dakon atau juga biasa disebut congklak adalah salah satu permainan tradisional. Permainan ini memberikan beberapa pelajaran atau melatih anak-anak antara lain: strategi (dakon menuntut pemain memikirkan

pemilihan agar bisa memenangkan permainan), kesabaran (pemain khususnya yang tidak sedang bermain/melangkah harus bersabar menunggu lawannya melakukan kesalahan sehingga tiba gilirannya, pemain yang sedang bermain juga harus bersabar memasukkan satu-persatu biji-bijian dalam lubang), dan ketelitian (pemain yang sedang bermain harus teliti dalam memasukkan biji dalam satu persatu dalam lubang, sedangkan pemain yang sedang tidak bermain atau melangkah juga harus teliti. mengawasi/memastikan biji-bijian dimasukkan satu persatu dalam lubang).

4. Geometri

Pengertian geometri menurut Bird (2002; 142) adalah bagian dari matematika yang membahas mengenai titik, garis, bidang, dan ruang. Geometri berhubungan dengan konsep-konsep abstrak yang diberi simbol-simbol. Beberapa konsep tersebut dibentuk dari beberapa unsur yang tidak didefinisikan menurut sistem deduktif.

Geometri merupakan salah satu sistem dalam matematika yang diawali oleh sebuah konsep pangkal, yakni titik. Titik kemudian digunakan untuk membentuk garis dan garis akan menyusun sebuah bidang. Pada bidang akan dapat mengonstruksi macam-macam bangun datar dan segi banyak. Segi banyak kemudian dapat dipergunakan untuk menyusun bangun-bangun ruang. (Antonius. C. Prihandoko, 2006: 135).

Slamet Suyanto (2005b: 165), menyatakan bahwa geometri yaitu mengenal bentuk luas, volume, dan area. Membangun konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan

memisahkan gambar-gambar biasa, seperti segi empat, lingkaran, dan segitiga. Belajar konsep letak, seperti di bawah, di atas, kanan, kiri meletakkan dasar awal memahami geometri. Konsep geometri berkaitan dengan ide-ide dasar yang selalu berkaitan dengan titik, garis, bidang, permukaan, dan ruang. Konsep geometri bersifat abstrak, namun konsep tersebut dapat diwujudkan melalui cara semi konkret ataupun konkret.

Bangun geometri terbagi menjadi dua yaitu bangun datar dan bangun ruang. Bangun ruang yaitu bangun yang mempunyai volume, contohnya adalah kubus, kerucut, tabung, bola, balok, dan lain-lain. Sedangkan bangun datar yaitu bangun geometri yang mempunyai sisi panjang dan luas, contohnya adalah segi empat, lingkaran, belah ketupat, persegi panjang, segi tiga, dan lain-lain. Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa geometri merupakan suatu ilmu di dalam sistem matematika yang di dalamnya mempelajari garis, ruang, dan volume yang bersifat abstrak dan berkaitan satu sama lain, mempunyai garis dan titik sehingga menjadi sebuah simbol seperti bentuk persegi, segitiga, lingkaran, dan lain-lain.

5. Hubungan Permainan Dakon dengan Dakon Geometri

Permainan dakon merupakan salah satu permainan tradisional, cara bermainnya dimainkan oleh dua orang pemain secara bergantian dengan memasukkan biji ke lubang papan dakon. Sedangkan geometri adalah salah satu sistem dalam matematika yang diawali oleh sebuah konsep pangkal, yakni titik. Titik kemudian digunakan untuk membentuk garis dan garis akan menyusun sebuah bidang. Dakon geometri merupakan salah satu alat permainan edukatif

yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Dakon geometri adalah sebuah modifikasi alat permainan baru yang terdiri dari papan dakon yang dilubangi, lubang papan dakon tersebut berbentuk geometri, dan berisikan biji-bijian bentuk geometri yang bertujuan untuk mengenalkan bentuk geometri.

Dakon geometri ini terdiri dari 8 lubang dan biji untuk mengisi lubang tersebut menggunakan miniatur-miniatur bentuk geometri seperti: lingkaran, segi empat, dan segitiga. Biji-biji dakon geometri dihiasi gambar-gambar benda yang mempunyai bentuk yang sama dengan segi empat, segitiga, dan lingkaran. Permainan dakon geometri ini dimainkan oleh dua orang pemain yang saling bergantian dalam memainkannya. Aspek-aspek yang terdapat dalam permainan dakon geometri ini terdiri dari aspek mengetahui yang meliputi kemampuan mengucapkan bentuk geometri dan memberi nama bentuk geometri, memahami meliputi kemampuan memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri serta kemampuan mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri, dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari meliputi kemampuan menggambar bentuk geometri, kemampuan menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda, serta kemampuan bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari susunan bentuk geometri.

6. Kelebihan dan Kekurangan Dakon Geometri

Setiap jenis media pembelajaran pasti ditemui kekurangan dan kelebihan, begitu juga dengan permainan dakon geometri ini. Berikut

merupakan uraian kekurangan dan kelebihan dalam menggunakan media pembelajaran dakon geometri:

a. Kekurangan

Kekurangan dakon geometri di antaranya adalah media pembelajaran dakon geometri ini di pasaran belum banyak ditemui sehingga masih sulit untuk mencarinya. Selain itu dalam bermain dakon geometri memerlukan waktu yang cukup lama dan harus membutuhkan kejelian serta ketelitian dalam memasukkan biji-bijian dakon ke lubang papan dakon

b. Kelebihan

Kegiatan bermain dakon geometri ini kelebihanannya adalah permainan ini tidak membosankan karena ketika memasukkan biji-bijian ke papan lubang tidak hanya sekedar memasukkan bijiannya saja, akan tetapi saat memasukkan biji-bijian sambil mengucapkan nama bentuk biji-bijian yang dipegangnya untuk dimasukkan ke dalam tutup lubang yang mempunyai bentuk sama dengan bijiannya tersebut. Praktis digunakan sehingga mudah untuk dimainkan di mana saja. Selain itu kelebihan yang lainnya adalah dapat menstimulasi perkembangan motorik halus anak ketika anak menggenggam biji-bijian dakon geometri.

D. Kerangka Pikir

Anak-anak tidak dapat dipisahkan dari benda-benda yang ada di sekitarnya. Sejak kecil mereka sudah mengenal benda-benda terdekatnya, misalnya piring, lemari, meja, buku, bola, atau benda lainnya yang digunakan untuk memenuhi kebutuhannya dalam kehidupan sehari-hari dan keperluan

bermain. Belajar mengenal bentuk-bentuk geometri membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya.

Kemampuan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini merupakan kemampuan yang sangat diperlukan anak TK sebagai dasar kemampuan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri, mengklasifikasikan bentuk berdasarkan bentuk, membedakan ukuran, berpikir rasional dan dapat mengetahui konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan mengenal bentuk geometri mencakup kemampuan mengetahui, memahami dan kemampuan menerapkan. Mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari membangun konsep geometri yaitu dengan mengidentifikasi ciri-ciri bentuk geometri.

Mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari membangun konsep geometri yaitu dengan mengidentifikasi ciri-ciri bentuk geometri. Sebelum mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri, dalam perkembangan kognitif anak menurut teori Bloom ada enam jenjang proses dalam berpikir, di antaranya adalah mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan berkreasi. Selain itu pengenalan bentuk geometri pada anak usia TK dapat dikembangkan melalui pengenalan anak terhadap berbagai kemampuan spasialnya yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bentuk benda dan tempat di mana benda itu berada, seperti kertas itu bentuknya segi empat. Faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak adalah cara berpikir simbolis, intuitif serta kemampuan spasialnya untuk dapat

mengetahui, memahami, dan menerapkan konsep bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari.

Piaget (Agung Triharso, 2013: 46), menyatakan bahwa anak usia TK berada pada tahap praoperasional di mana pada tahap ini merupakan tahap persiapan ke arah pengorganisasian pekerjaan yang konkret dan dapat berpikir intuitif. Pada tahap ini anak sudah mengenal bentuk, dapat mempertimbangkan ukuran besar atau kecil, panjang atau pendek pada benda yang didasarkan pada pengalaman dan persepsi anak. Kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada Kelompok A rendah.

Penyebab rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak Kelompok A adalah media pembelajaran yang digunakan terbatas, guru hanya mengenalkan dua macam bentuk geometri, selain itu guru hanya menggunakan media papan tulis dan gambar macam-macam bentuk geometri, akibatnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri belum dikuasai dengan baik. Anak-anak masih kebingungan saat menyebutkan macam-macam bentuk geometri yaitu bentuk segi empat, segitiga, dan lingkaran. Penyajian dalam metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, guru hanya bercerita di depan menerangkan gambar bentuk geometri. Selain itu guru hanya mengulang-ulang kegiatan pembelajarannya dengan mengerjakan LKA.

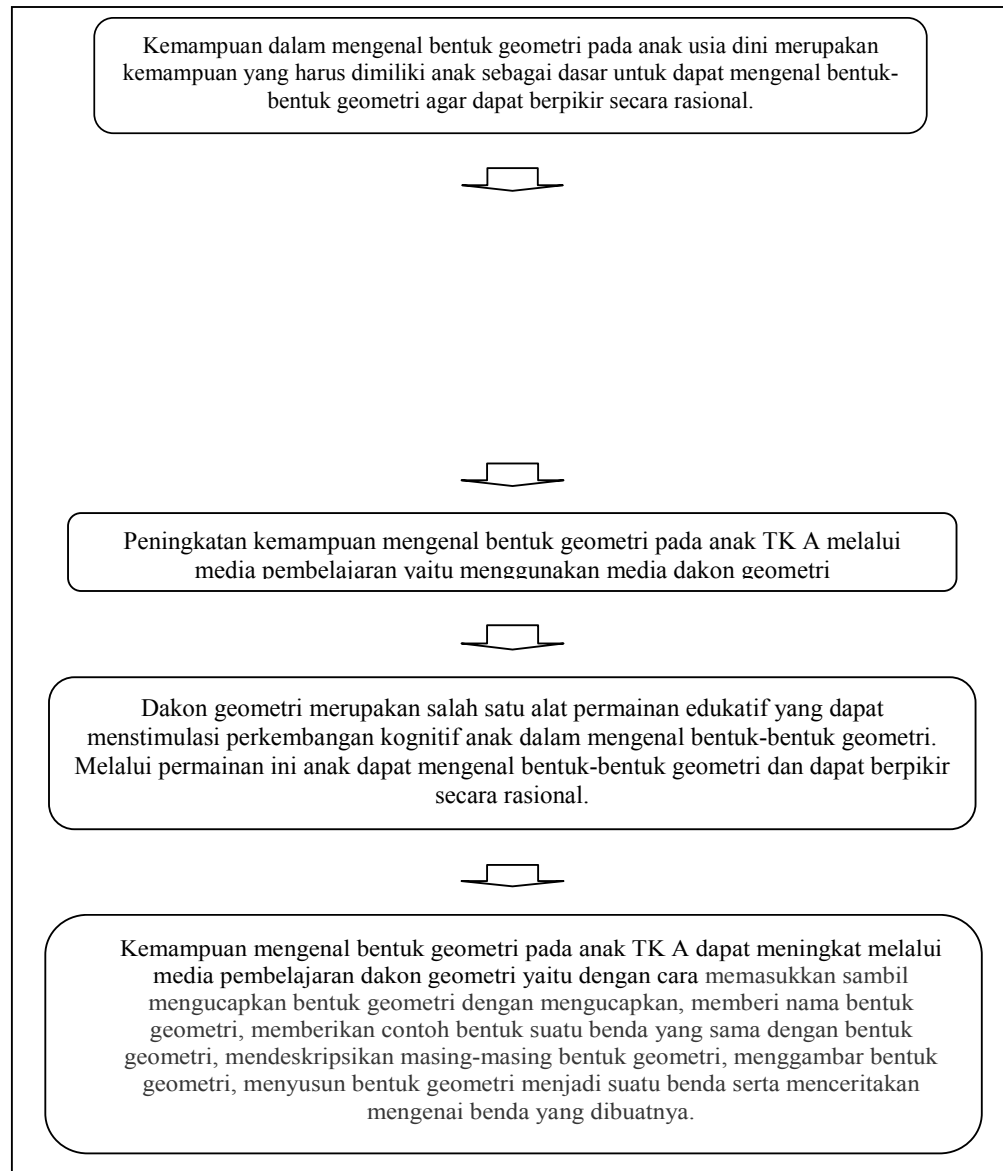
Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu ditingkatkannya kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak melalui permainan yang menarik yaitu berupa media yang sesuai dengan karakteristik anak. Bermain merupakan aktivitas penting yang harus dilakukan anak usia dini, dengan bermain

anak-anak akan mencoba bereksperimen sehingga bertambah pengalaman, dan pengetahuannya. Dalam bermain tidak pernah lepas dari media permainan, dengan media permainan anak dapat belajar melalui benda konkret atau nyata supaya anak dapat mengetahui secara langsung mengenai apa yang disebutkan oleh guru.

Media permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dakon geometri. Permainan ini sangat membantu anak untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri. Papan dakon dihiasi bentuk-bentuk geometri yaitu memberikan tutup pada lubang papan dakon yang berbentuk bangun datar yaitu segitiga, segi empat, dan lingkaran. Begitu juga dengan biji-bijiannya menggunakan miniatur bentuk geometri bangun datar yaitu, segitiga, segi empat, dan lingkaran.

Kegiatan tersebut secara tidak langsung dapat menstimulasi anak mengetahui serta mengenal bentuk geometri yaitu kemampuan mengetahui bentuk-bentuk geometri yang terdiri dari kemampuan mengucapkan bentuk geometri serta anak mampu memberi nama bentuk geometri, kemampuan memahami bentuk-bentuk geometri yang meliputi kemampuan memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri serta kemampuan mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri, dan kemampuan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi kemampuan menggambar bentuk geometri, kemampuan menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda serta kemampuan bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susunan bentuk geometri.

Untuk memperjelas dan mempertegas alur kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2 di bawah ini:



Gambar 2. Alur Kerangka Pikir

E. Definisi Operasional

Definisi operasional pada penelitian ini bertujuan untuk membatasi dari pengertian dan pemahaman terhadap permasalahan yang akan diselesaikan dan teori yang akan dikaji. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

Kemampuan mengenal bentuk geometri pada penelitian ini dikatakan mengalami peningkatan apabila memenuhi kriteria bahwa anak mampu mengenal bentuk geometri dengan mengetahui, memahami, dan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan mengetahui bentuk-bentuk geometri terdiri dari kemampuan mengucapkan bentuk geometri serta kemampuan memberi nama bentuk geometri. Kemampuan memahami bentuk-bentuk geometri meliputi kemampuan memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri serta kemampuan mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri.

Kemampuan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari meliputi kemampuan menggambar bentuk geometri, kemampuan menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda serta kemampuan bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susunan bentuk geometri. Selain ketiga kriteria kemampuan mengetahui, memahami, dan menerapkan yang di dapatkan, indikator keberhasilan yang telah ditentukan harus dipenuhi, agar kemampuan mengenal bentuk geometri dapat tercapai sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini

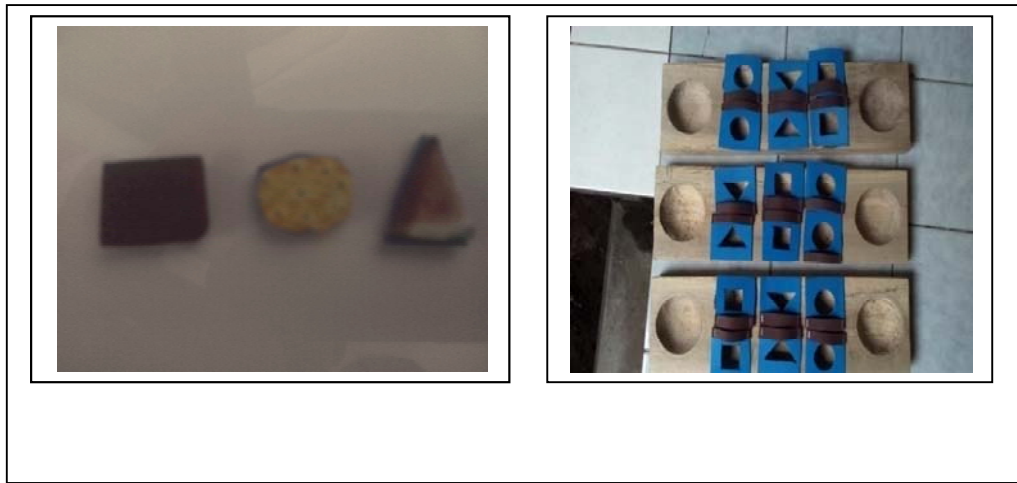
dapat diketahui dari hasil observasi yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan dalam mengenal bentuk geometri.

2. Dakon Geometri

Dakon geometri merupakan salah satu alat permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran, dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Panjang dan tinggi papan dakon geometri adalah 42 cm x 15 cm yang terdiri dari 8 lubang dengan diameter 6 cm untuk 3 lubang yang saling berhadapan, sedangkan diameter untuk lubang yang berada di kanan dan kiri berdiameter 7 cm. Bijian untuk mengisi lubang tersebut menggunakan miniatur-miniatur bentuk geometri seperti: lingkaran, segitiga, dan segi empat. Bijian dakon geometri dihiasi gambar-gambar benda yang mempunyai bentuk yang sama dengan segi empat, segitiga, dan lingkaran. Tiga lubang yang berhadapan mempunyai tutup, tutup lubang papan dakon geometri berbahan dasar dari spon ati. Tutup dasar lubang papan dakon geometri berbentuk segi empat yang mempunyai lubang ditengah berbentuk bangun datar geometri yaitu segitiga, segi empat, dan lingkaran. Tutup lubang papan dakon geometri tidak menempel secara permanen karena tidak menggunakan perekat, sehingga lubang papan dakon dapat dibuka setelah selesai bermain dakon geometri untuk memastikan apakah bijian yang diisikan sesuai dengan tutup lubang papan dakon atau tidak.

Permainan dakon geometri ini dimainkan oleh dua orang pemain yang saling bergantian dalam memainkannya. Dakon geometri ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Melalui permainan dakon geometri inilah anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometri,

sehingga dapat memecahkan konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari dan dapat berpikir secara rasional.



Gambar 3. Dakon Geometri

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas dapat diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut: kemampuan mengenal bentuk geometri dapat ditingkatkan melalui permainan dakon geometri pada anak Kelompok A TK Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Sukardi (2003: 4), menjelaskan bahwa penelitian merupakan usaha seseorang yang dilakukan secara sistematis mengikuti aturan-aturan metodologi mislanya observasi secara sistematis, dikontrol, dan berdasarkan pada teori yang ada dan diperkuat dengan gejala yang ada. Ada beberapa jenis penelitian salah satunya adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*).

H.E. Mulyasa (2012: 10), mendefinisikan penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai sebagai suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (*treatment*) yang sengaja dimunculkan. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru bersama-sama dengan peserta didik, atau oleh peserta didik di bawah bimbingan dan arahan guru, dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pengertian penelitian tindakan kelas (PTK) di atas sependapat dengan Kemmis dan Carr (Kasihani Kasbolah, 1999: 13), bahwa PTK merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif, yaitu dilakukan oleh masyarakat sosial yang bertujuan untuk memperbaiki dan memahami situasi pekerjaan yang dilakukannya. Dari beberapa pengertian di atas dapat diketahui bahwa PTK merupakan tindakan penelitian untuk mengupayakan perbaikan terhadap permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran melalui hasil refleksi untuk meningkatkan kinerjanya sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif (persentase).

Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki situasi kegiatan pembelajaran dikelas, yang merupakan inti dari kegiatan pendidikan. Menurut Grundy dan Kemmis (Wina Sanjaya, 2011: 30), tujuan PTK meliputi tiga hal, yakni peningkatan praktik, pengembangan profesional, dan peningkatan situasi tempat praktik berlangsung.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran pada anak terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri dan cara untuk mengatasinya melalui media permainan dakon geometri. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif, yaitu hubungan antara peneliti dan guru bersifat kemitraan terhadap permasalahan yang nantinya ada pemecahan bersama dan disolusikan bersama. Dalam pelaksanaannya, penelitian tindakan kelas ini dilakukan oleh peneliti dan bekerjasama dengan guru kelas. Penelitian tindakan kelas secara kolaboratif yaitu antara peneliti dengan guru kelas saling berkomunikasi tentang permasalahan yang ditemui, membuat perencanaan tindakan untuk memberi solusi dan merefleksikan hasil dari tindakan tersebut. Solusi yang ditawarkan terhadap permasalahan yang dihadapi mengacu pada aspek perkembangan dan kemampuan anak melalui esensi belajar anak yaitu belajar melalui bermain.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik dari Kelompok A yang berjumlah 9 siswa, terdiri dari 3 perempuan dan 6 laki-laki.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak melalui permainan dakon geometri.

C. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian yang dilakukan penulis mengambil lokasi di TK Arum Puspita Ciren, desa Triharjo, kecamatan Pandak, kabupaten Bantul, Yogyakarta. Penelitian dilakukan di dalam ruang kelas Kelompok A dengan penataan *setting* kelas sesuai dengan kegiatan yang akan dilakukan.

2. Waktu Penelitian.

Adapun penelitian dilaksanakan, pada bulan Februari hingga bulan Maret 2014. Penelitian ini diterapkan dalam kegiatan pembelajaran anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan mulai bulan Februari sampai bulan Mei, yang meliputi seluruh kegiatan penelitian dimulai dengan penemuan masalah di dalam kelas hingga pelaksanaan tindakan. Kegiatan penelitian tindakan kelas dilaksanakan pada bulan Februari 2014. Adapun pelaksanaan

tindakan disesuaikan dengan tema dan subtema pembelajaran pada bulan dan minggu tersebut. Jadwal pelaksanaan tindakan pada saat penelitian juga dibuat berdasarkan kesepakatan dengan guru kelas yaitu Ibu Sri Suyamsih S.Pd, AUD. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada Semester II bulan Februari 2014 pada Tahun Ajaran 2013/2014 tanggal 6-26 Febuari 2014.

D. Metode Penelitian

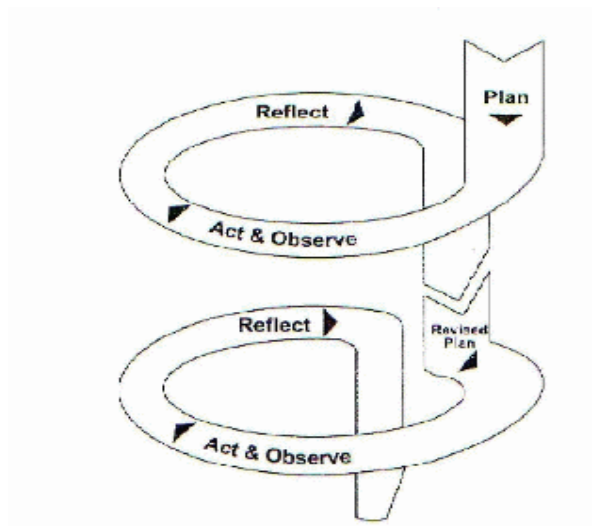
Peneliti memilih model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Model PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart adalah model spiral yaitu pelaksanaan penelitian tindakan kelas meliputi perencanaan, tindakan dan *observing* (pengamatan), dan refleksi serta perbaikan rencana (Sa'dun Akbar, 2010: 87).

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan paling sedikit dua siklus. Siklus I dan Siklus II pelaksanaannya sama, yang membedakan adalah pada Siklus II mempunyai berbagai tambahan perbaikan dari tindakan sebelumnya. Pada Siklus II ini ditujukan untuk memperbaiki berbagai hambatan atau kesulitan yang ditemukan dalam Siklus I (Suhardjono, 2006: 74). Dalam Siklus II, kegiatan yang ada di rencana kegiatan harian atau RKH dan strategi dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri lebih dikembangkan dari hasil refleksi pada Siklus I, sehingga kegiatan mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri dapat optimal.

Pelaksanaan tindakan penelitian ini menggunakan model PTK kolaboratif ini dilakukan oleh guru kelas yang bersangkutan. Sedangkan peneliti

bukan pelaku utama dalam keikutsertaan. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini adalah penelitian kolaboratif. Penelitian kolaboratif merupakan peneliti non-guru sebagai peneliti bukan sebagai pelaku utama dan guru kelas yang menjalankan fungsi ganda sebagai pengajar dan peneliti. Oleh sebab itu peneliti non guru dan guru harus dapat bekerjasama dan berkoordinasi dengan baik agar tujuan penelitian dapat tercapai serta tidak mengganggu proses pembelajaran.

Model siklus PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart dapat dilihat pada Gambar 4 di bawah ini:



Gambar 4. Model Siklus Kemmis & Mc Taggart
(Sumber: Sa'dun Akbar, 2010: 30)

Adapun penjelasan masing-masing pada langkah-langkah di atas adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Upaya dalam merencanakan langkah-langkah sebelum memulai tindakan penelitian merupakan tahap awal perencanaan penelitian. Dalam kegiatan bidang

pengembangan kognitif terutama dalam hal mengenal bentuk geometri pada anak-anak di TK Arum Puspita Kelompok A masih mengalami kesulitan dan kurang paham dengan pembelajaran tersebut. Oleh sebab itu peneliti membuat atau menyusun perencanaan pembelajaran yaitu dengan membuat rencana kegiatan harian (RKH). Langkah-langkah dalam merencanakan penelitian harus dijabarkan dengan rinci karena digunakan sebagai pedoman awal penelitian.

Pelaksanaan perencanaan penelitian ini kegiatannya yaitu mengkoordinasikan terlebih dahulu tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan ketika penelitian kemampuan mengenal bentuk geometri melalui bermain dakon geometri yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas Kelompok A. Koordinasi pembelajaran yang dilakukan yaitu sebelumnya menentukan tema dan sub tema pembelajaran. Tema pembelajaran pada penelitian yaitu “Pekerjaan” dan sub tema pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu “Macam-macam Pekerjaan” kemudian setelah menentukan tema dan sub tema, dilanjutkan memilih indikator dan merumuskannya ke dalam RKH. Setelah peneliti dan guru kelas menentukan tema pembelajaran kemudian merumuskan rencana kegiatan harian. Indikator-indikator yang ada pada RKH mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2010, indikator yang dikembangkan yaitu dari aspek kognitif, karena untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri.

Media yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dakon geometri yang terbuat dari kayu yang cukup ringan, sehingga aman digunakan untuk anak. Dalam bermain dakon geometri memerlukan perlengkapan antara lain

media dakon yang terbuat dari kayu berbentuk persegi panjang dengan 3 lubang yang berjajar berpasangan dan 2 lubang di ujung kanan dan kiri. Kedua lubang yang berada di ujung kanan dan kiri mempunyai ukuran lubang yang lebih besar daripada lubang yang berhadapan, sebagai rumah masing-masing pemain. Selain media tersebut dibutuhkan juga biji-bijian untuk mengisi lubang-lubang tersebut yaitu menggunakan biji bentuk geometri (lingkaran, segi empat, dan segitiga). Jumlah biji-bijian disesuaikan dengan jumlah lubang, masing-masing lubang berisi 10 biji bentuk geometri yaitu 10 bentuk lingkaran, 10 bentuk segitiga, dan 10 bentuk segi empat.

Kegiatan bermain dakon geometri berbeda dari bermain dakon pada umumnya, biasanya dalam permainan dakon anak-anak memasukkan biji-bijiannya ke lubang papan dakon tersebut, anak bermain secara bergantian dalam memasukkan biji-bijiannya. Bermain dakon biasanya melibatkan dua orang dengan menggunakan media papan dakon dan biji-bijian. Lubang pada papan dakon geometri berjumlah 8 buah. Masing-masing sisi papan dakon terdapat 3 buah lubang dan 2 buah lubang di masing-masing ujung papannya yaitu sisi kanan dan sisi kiri. Sedangkan jumlah biji-bijiannya 60, masing-masing pemain memiliki 30 biji-bijian bentuk geometri.

Permainan dakon biasanya diperlukan biji-bijian dan diisikan ke lubang-lubang papan dakonnya. Biji-bijian yang digunakan untuk mengisi pada lubang di papan dakon geometri adalah bentuk-bentuk miniatur geometri yaitu lingkaran, segi empat, dan segitiga. Anak mengisikan bijian bentuk geometri ke dalam lubang papan dakon sesuai dengan tutup bentuk lubang papan dakon. Masing-

masing anak memegang 5 biji kemudian dimasukkan sambil menyebutkan nama bentuk dan geometri. Setelah itu pemain bergantian dalam memainkan dakon geometri. Dalam bermain dakon geometri ini setelah permainan tersebut berakhir langkah selanjutnya yaitu anak membuka tutup lubangnya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Kemudian anak menghubungkan bentuk biji dengan benda yang ada di sekitarnya dengan mengerjakan LKA (Lembar Kegiatan Anak), setelah itu anak menyusun bentuk geometri menjadi suatu benda, menggambar bentuk geometri dan menceritakan bentuk yang dibuatnya.

Setelah itu dalam penelitian ini peneliti telah menyiapkan instrumen pengamatan berupa hasil kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada setiap pelaksanaan. Hal tersebut digunakan untuk perbandingan hasil kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri dan menentukan keberhasilan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak. Kegiatan berikutnya yaitu menata lingkungan belajar anak. Penataan kelas dilakukan secara berkelompok yaitu setiap satu kelompok terdiri dari dua siswa. Penataan lingkungan belajar saat kegiatan mengenal bentuk geometri menggunakan permainan dakon geometri dilakukan di meja sehingga anak-anak merasa nyaman saat melakukan kegiatan.

2. Pelaksanaan tindakan dan observasi

Tahap ini peneliti mempraktikkan pembelajaran sesuai rencana kegiatan harian yang telah disusun. Pelaksanaan dalam penelitian merupakan implementasi dari perencanaan yang sudah dibuat. Untuk itu dalam pelaksanaan penelitian peneliti harus memperhatikan hal-hal apakah ada kesesuaian antara

pelaksanaan dengan perencanaan, apakah proses tindakan yang dilakukan anak cukup lancar, mengkaji situasi proses tindakan, dan mengetahui apakah dalam pelaksanaannya anak-anak bersemangat, serta mengkaji hasil keseluruhan dari tindakan tersebut (Suharsimi Arikunto, 2010: 18).

Pelaksanaan dalam penelitian yang akan dilakukan meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir atau penutup. Pada kegiatan awal di Siklus I, guru melakukan apersepsi dengan anak mengenai tema pada kegiatan itu, di sini antara guru dan anak saling berkomunikasi dan terjadi percakapan aktif. Apersepsi ini dilakukan diawal karena untuk membangun pengetahuan dan pengalaman pada diri anak sebelum masuk ke kegiatan inti. Setelah anak mengetahui mengenai kegiatan yang akan dilakukan, guru memberikan penjelasan mengenai tata cara bermain dakon geometri.

Anak-anak bermain memasukkan bijian dakon dengan mengucapkan bentuk geometri serta anak mampu memberi nama bentuk geometri, setelah bermain dakon anak mampu memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri serta anak mampu mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri, dan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari meliputi kegiatan menggambar bentuk geometri, anak mampu menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda serta bercerita mengenai yang dibuatnya dari beberapa susunan bentuk geometri. Guru mendampingi dan membersamai anak yang mengalami kesulitan saat kegiatan bermain dakon tersebut. Apabila di Siklus I penelitian dalam mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak belum meningkat, maka akan dilaksanakan perbaikan pada Siklus II.

Observasi atau pengamatan merupakan proses mencermati jalannya pelaksanaan tindakan. Hal-hal yang diamati adalah hal-hal yang sudah disebutkan dalam pelaksanaan. Observasi dilakukan selama kegiatan berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah direncanakan. Tujuannya adalah untuk mengamati apakah ada peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak saat bermain dengan geometri berlangsung. Pengamatan ini dilakukan mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup. Selanjutnya dalam mengamati pelaksanaan tersebut dapat diketahui adanya peningkatan anak lembar observasi, tes lisan, melalui media dengan geometri dan mengerjakan LKA.

Pengamatan dicatat sesuai unsur kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak, yaitu mengetahui bentuk-bentuk geometri dan namanya yang meliputi anak mampu mengucapkan bentuk geometri serta anak mampu memberi nama bentuk geometri, memahami bentuk-bentuk geometri yang meliputi anak mampu memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri serta anak mampu mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri, dan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi anak mampu menggambar bentuk geometri, anak mampu menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda serta anak mampu bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susunan bentuk geometri.

3. Refleksi

Refleksi atau dikenal dengan peristiwa perenungan merupakan langkah mengingat kembali kegiatan yang sudah lampau yang dilakukan oleh guru

maupun siswa. Dalam perenungan tersebut peneliti membayangkan kembali peristiwa yang sudah lampau yaitu ketika tindakan berlangsung (dalam Suharsimi Arikunto, 2010: 19). Dasar dari kegiatan refleksi ini berupa analisis kegiatan dan penjelasan dari pelaksanaan penelitian. Lembar observasi yang telah diisi tersebut kemudian diolah dengan cara menganalisis dan mengevaluasi yang bertujuan untuk mengetahui apakah pada kegiatan tersebut ditemui kesulitan-kesulitan pada anak sehingga hasilnya belum optimal. Dari analisis tersebut, maka kesulitan-kesulitan itu akan dikaji lagi dan dikaitkan dengan teori-teori yang relevan untuk mendapatkan hasil yang optimal.

Setelah mengkaji, menganalisis, dan mengevaluasi pada Siklus I peneliti dan guru berkerjasama lagi untuk menindaklanjutinya dengan melakukan penelitian di Siklus II. Pada Siklus ke II nanti akan diketahui juga mengenai hasil apakah sudah maksimal atau belum.

E. Metode Pengumpulan Data

Suharsimi Arikunto (2010: 175), menjelaskan bahwa metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Dalam menggunakan metode tersebut, peneliti memerlukan instrumen, yaitu “alat bantu” agar pekerjaan mengumpulkan data menjadi lebih mudah. Alat bantu yang dimaksud meliputi: tes, angket atau kuesioner, *interview* atau wawancara, observasi, skala bertingkat dan dokumentasi. Pada penelitian ini memilih tiga metode untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk

mengetahui kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati dan diteliti (Wina Sanjaya, 2011: 86). Observasi atau pengamatan dilakukan terhadap perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri yaitu kemampuan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari yang terdiri dari kemampuan menggambar macam-macam bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri menjadi sebuah benda, dan bercerita mengenai bentuk benda yang disusunnya. Pengamatan ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi *check list* yang telah disiapkan dengan memberikan skor jika hal yang diamati muncul. Menurut Wina Sanjaya (2011: 93), *check list* merupakan pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer tinggal memberi tanda cek (√) mengenai aspek yang akan diamati.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan suatu peristiwa yang sudah terjadi yang berupa tulisan, gambar-gambar atau video yang direkam oleh seseorang dan digunakan sebagai data sebagai hasil pengamatan. Metode dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto-foto hasil kerja anak yang dapat menggambarkan mengenai perkembangan anak dalam kemampuan mengenal bentuk geometri yaitu pada kemampuan memahami, melalui LKA anak mampu memberikan

contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri. Dokumentasi tersebut berbentuk LKA. Dokumentasi dilakukan saat observasi, pengambilan foto-foto tersebut bertujuan agar data yang diperoleh yakni yang berupa fakta-fakta peristiwa proses pembelajaran dapat optimal, sehingga dapat dijadikan sebagai bukti, selain itu dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi terhadap perkembangan kognitif anak.

3. Tes Lisan

Wina Sanjaya (2011: 101), menyatakan bahwa tes lisan merupakan bentuk tes yang menggunakan bahasa secara lisan. Tes lisan ini sangat cocok digunakan untuk menilai pemahaman dan kemampuan anak untuk kemudian dievaluasi sebagai hasilnya. Metode tes lisan dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan tes secara lisan kepada anak didik. Tes lisan tersebut meliputi beberapa pertanyaan mengenai kemampuan mengetahui bentuk geometri yang terdiri dari kemampuan menyebutkan nama bentuk geometri dan memberi nama bentuk geometri. Selain untuk memberikan pertanyaan pada kemampuan mengetahui bentuk geometri, tes lisan juga digunakan untuk memberikan pertanyaan pada kemampuan memahami yaitu kemampuan mendeskripsikan masing-masing gambar yang berbentuk sama dengan bentuk geometri. Tes lisan tersebut dapat dilakukan dengan cara guru memberikan pertanyaan yang sudah disiapkan peneliti pada saat kegiatan bermain dakon geometri untuk kemampuan mengetahui dan setelah kegiatan bermain dakon geometri pada kemampuan memahami.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian (Wina Sanjaya, 2011: 102). Dalam penelitian ini menggunakan instrumen lembar observasi, tes lisan dan dokumentasi yang dirancang oleh peneliti agar aspek-aspek perkembangan anak dapat diamati dengan baik.

1. Lembar Observasi

Lembar observasi berbentuk *check list* berisi tentang catatan hasil pelaksanaan kegiatan mengenal bentuk geometri yang disesuaikan dengan indikator. Prosedur penyusunan dan pengisian lembar observasi ini antara lain:

- a. Menentukan indikator yang akan digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak
- b. Menjabarkan indikator ke dalam butir-butir amatan yang menunjukkan pencapaian indikator yang dapat dilakukan anak ketika melaksanakan kegiatan yaitu kemampuan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari yang terdiri dari kemampuan menggambar bentuk geometri, kemampuan menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda, serta kemampuan bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susunan bentuk geometri. Nilai tertinggi yang diperoleh jika anak mampu menggambar, menyusun dan bercerita dengan baik adalah 9, sedangkan nilai terendah jika anak belum mampu menggambar, menyusun, dan bercerita nilai terendahnya adalah 1. Adapun lembar observasi *check list* pengamatan di penjabaran indikator dapat dilihat pada Lampiran 2.

Validasi instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan validitas isi. Validitas isi merupakan derajat di mana sebuah tes mengukur cakupan substansi yang ingin diukur (Sukardi, 2007: 123). Selain menggunakan validitas isi, peneliti berkonsultasi dengan seorang ahli dalam bidang kemampuan pengenalan bentuk geometri untuk anak usia dini. Dosen validator instrumen tersebut adalah dosen dari program studi Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta yang mengampu mata kuliah Matematika Anak Usia Dini di program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Kisi-kisi instrumen terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri dapat dilihat pada Lampiran 1.

2. Dokumentasi

Instrumen dokumentasi digunakan untuk memberikan gambaran mengenai partisipasi siswa pada saat kegiatan pembelajaran. Dokumen tersebut berupa LKA yang telah diisi oleh anak pada setiap pertemuan, sehingga dapat diketahui perkembangan pemahaman anak dalam mengenal bentuk geometri pada masing-masing anak. Teknik penilaian yang digunakan pada instrumen dokumentasi yaitu setiap jawaban anak yang benar maka akan mendapatkan nilai 1, namun apabila jawaban anak salah maka nilai yang di dapat adalah 0 dengan jumlah soal 10. Nilai maksimum dalam penilaian LKA secara keseluruhan apabila jawabannya benar adalah 10 dan nilai minimum jika anak salah semua adalah 0. LKA dapat dilihat pada lampiran 3, dan Rubrik penilaian LKA dapat dilihat pada Lampiran 2.

3. Panduan Tes Lisan

Panduan tes lisan dirancang untuk menanyakan dan mengetahui sejauh mana pemahaman anak tentang bentuk-bentuk geometri secara mendalam. Teknik skoring pada tes lisan digunakan apabila seorang anak mampu menjawab setiap pertanyaan yang diberikan guru, apabila jawaban anak benar maka anak akan mendapat nilai 1, namun jika anak tidak mampu menjawab nilai yang diberikan adalah 0. Nilai maksimum yang diperoleh jika anak mampu menjawab pertanyaan dari guru adalah 10 dan nilai minimum jika anak tidak dapat menjawab semua pertanyaan dari guru adalah 0. Panduan tes lisan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri untuk kemampuan mengetahui yang terdiri dari kemampuan mengucapkan bentuk geometri dan memberi nama bentuk geometri terdapat pada Lampiran 2. Sedangkan untuk kemampuan memahami yaitu kemampuan mendeskripsikan masing-masing gambar yang sama dengan bentuk geometri terdapat pada Lampiran 2.

G. Teknik Analisis Data

Wina sanjaya (2011: 117), menjelaskan bahwa teknik analisis data merupakan suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan tujuan penelitian. Penelitian PTK ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 269), analisis data yang menggunakan teknik deskriptif kualitatif memanfaatkan

persentase yang merupakan langkah awal dari keseluruhan proses analisis. Analisis kualitatif harus dinyatakan dalam sebuah predikat yang menunjuk pada kenyataan keadaan dan ukuran kualitas, seperti kurang sekali, kurang, cukup, baik, dan sangat baik.

Wina Sanjaya (2011: 106), menyebutkan bahwa ada tiga tahap dalam menganalisis data kualitatif, di antaranya adalah:

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan kegiatan untuk menyeleksi data sesuai dengan fokus masalah. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan semua instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data kemudian dikelompokkan berdasarkan fokus masalah atau hipotesis. Penelitian mengamati dan mencatat kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak melalui permainan dakon geometri.

2. Mendeskripsikan Data

Mendeskripsikan data dilakukan secara naratif, yaitu dijabarkan dan diceritakan mengenai data-data yang telah diperoleh dalam penelitian. Data-data yang diperoleh dari reduksi merupakan data hasil pengamatan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan dakon geometri diceritakan secara naratif yang menggambarkan kejadian pada proses pembelajaran berlangsung.

3. Penarikan Kesimpulan

Tahap yang terakhir yaitu penarikan kesimpulan berdasarkan deskripsi data. Dalam proses penelitian menganalisis dan menginterpretasi data merupakan

langkah yang sangat penting, proses ini ditujukan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis.

Analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa sebagai pengaruh setiap tindakan yang dilakukan. Teknik analisis data kuantitatif diperoleh melalui tes lisan yang dilaksanakan, LKA yang telah dikerjakan anak disetiap akhir tindakan, dan lembar observasi *check list*. Proses analisis diarahkan untuk mengumpulkan informasi, kemudian dianalisis dengan menghitung skor rata-rata kemampuan mengenal bentuk geometri dari Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II kemudian dibandingkan untuk dilihat peningkatannya.

Adapun tata cara menghitung skor atau hasil yang diperoleh melalui instrumen tes lisan, *chek list*, dan LKA menurut Anas Sudijono (2006: 85) adalah sebagai berikut:

$$M_x = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M_x = Mean atau nilai rerata yang akan dicari

$\sum X$ = Jumlah dari skor (nilai) yang ada

N = Jumlah individu

Selanjutnya pemerolehan data menurut Acep Yoni (2010: 177), adalah sebagai berikut:

$$\text{persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

Dari rumus penelitian di atas dapat ditentukan persentase indikator keberhasilan secara individu yaitu kriteria indikator keberhasilan tiap siswa.

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 44), bahwa keberhasilan penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan adanya kriteria persentase kesesuaian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kriteria presentase dari Suharsimi Arikunto, yaitu:

Tabel 2. Kriteria Persentase Kemampuan Anak Mengenal bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri

No.	Kesesuaian Kriteria (%)	Keterangan
1.	0-20	Kurang Sekali
2.	21-40	Kurang
3.	41-60	Cukup
4.	61-80	Baik
5.	81-100	Sangat Baik

H. Indikator Keberhasilan

Perumusan indikator digunakan sebagai tolok ukur keberhasilan penelitian yang dilakukan. Indikator kinerja merupakan rumusan kinerja yang akan dijadikan acuan dalam menentukan keberhasilan atau keefektifan penelitian (Sawarji Suwandi, 2010: 61). Indikator keberhasilan dalam penelitian ini mengenai kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak di Kelompok A melalui bermain dakon geometri akan terlihat dari proses pembelajaran yang sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah ditandai dengan meningkatnya kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak. Peneliti menentukan indikator keberhasilan yaitu dengan persentase rata-rata atau 81% dengan kriteria sangat baik dari 9 anak dengan masing-masing kriteria pada kemampuan mengetahui diperoleh persentase 88,33%, kemampuan memahami diperoleh persentase 86,66%, dan kemampuan menerapkan diperoleh persentase 85,36% dengan kriteria sangat baik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Arum Puspita yang beralamat lengkap di Dukuh Ciren RT 02 Triharjo, Pandak, Bantul. Sekolah ini memiliki lingkungan yang cukup baik jika dilihat dari lingkungan sekitar yang jauh dari jalan raya dan berjarak kurang lebih 2km. TK Arum Puspita terdiri dari tiga kelas, yaitu Kelompok A, Kelompok B1, dan Kelompok B2 dengan jumlah siswa sebanyak 54 anak.

TK Arum Puspita memiliki sarana dan prasarana yang cukup baik untuk menunjang kegiatan pembelajaran, diantaranya tersedianya 3 ruang kelas untuk pelaksanaan proses belajar mengajar, halaman depan untuk kegiatan upacara, 1 Ruang Guru, Mushola, 1 Ruang UKS, Perpustakaan, 1 Ruang Administrasi, 1 Kamar Mandi, dan area *outbond* yang dilengkapi dengan berbagai macam alat permainan *outdoor* yang dapat digunakan sarana bermain untuk anak. Tenaga pendidik di TK Arum Puspita terdiri dari kepala sekolah, 1 guru Kelompok A, 1 guru Kelompok B1, dan 1 guru Kelompok B2.

B. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Pratindakan

Sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan pengambilan skor Pratindakan terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri dengan menggunakan tes lisan dan LKA.

Pelaksanaan Pratindakan ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal anak mengenal bentuk geometri sebelum dilakukannya tindakan. Guru sebagai pelaksana pembelajaran melakukan Pratindakan sebelum Siklus I dilakukan yaitu pada hari Kamis tanggal 6 Februari 2013. Penelitian Pratindakan ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu tes lisan, dokumentasi yang berupa LKA dan lembar observasi *check list*.

Pelaksanaan Pratindakan berupa kegiatan bermain dakon geometri dilanjutkan dengan mengucapkan dan memberi nama bentuk geometri melalui tes lisan, mengerjakan LKA untuk mengetahui pemahaman anak yang terdiri dari kemampuan memberikan contoh bentuk benda yang sama dengan bentuk geometri dan mendeskripsikan masing-masing bentuk yang sama dengan bentuk geometri melalui instrumen tes lisan, serta lembar observasi yang berupa *check list* digunakan untuk menerapkan konsep bentuk geometri pada kehidupan sehari-hari yang terdiri dari kemampuan menggambar, menyusun beberapa bentuk geometri menjadi sebuah benda dan bercerita mengenai benda yang dibuatnya.

Hasil kemampuan mengenal bentuk geometri pada Pratindakan ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak Kelompok A di TK Arum Puspita Pandak Triharjo Bantul perlu ditingkatkan. Upaya peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri yaitu dengan bermain dakon geometri. Kegiatan bermain dakon geometri dikemas dengan pembagian kelompok yang selalu diawasi dan didampingi oleh guru. Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri dapat diketahui dari Tabel 3 yang berisi sebagai berikut:

Tabel 3. Data Observasi Pratindakan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

Indikator	Pratindakan			Persentase (%)	Kriteria
	Skor Kemampuan Capaian Anak				
	Nilai Maks	Nilai Min	Nilai Rata-rata		
Mengetahui (Mengucapkan dan memberi nama bentuk geometri)	8,0	2,0	4,11	41,11%	Cukup
Memahami (Memberikan contoh bentuk yang sama dengan bentuk geometri dan mendeskripsikan masing-masing gambar bentuk geometri)	5,0	2,0	3,00	30%	Kurang
Menerapkan (Menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri, bercerita mengenai benda yang disusun)	10,0	3,3	5,06	56,02%	Cukup

Keterangan: skor maksimum yang seharusnya diperoleh anak adalah 10

Berdasarkan Tabel 3 di atas, dapat diketahui bahwa hasil dari Pratindakan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak Kelompok A masih rendah, kemampuan anak dalam mengetahui bentuk-bentuk geometri dengan deskriptor mengucapkan dan memberi nama bentuk geometri melalui tes lisan persentase yang didapat sebesar 41,11% dengan nilai maksimum 8,0 dan nilai minimum yang diperoleh adalah 2,0, selain itu kemampuan memahami bentuk-bentuk geometri dengan deskriptor memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri melalui LKA dan mendeskripsikan gambar yang sama dengan bentuk geometri melalui tes lisan persentase yang didapat adalah 30% dengan kriteria kemampuannya adalah kurang. Anak yang mendapat nilai tertinggi pada kemampuan ini hanya ada satu anak dengan nilai maksimum yang diperoleh sebesar 5,0 dan nilai minimum yang diperoleh adalah 2,0. Dalam kemampuan memahami bentuk-bentuk geometri anak masih kesulitan saat mendeskripsikan gambar yang mempunyai bentuk yang sama dengan bentuk geometri. Sedangkan pada kemampuan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari melalui lembar observasi *check list* nilai minimumnya

adalah 3,33 dan nilai maksimum yang diperoleh pada Pratindakan adalah 10,0 dengan persentase rata-rata kemampuan sebesar 56,02% dengan kriteria cukup. Dari hasil Pratindakan sebelum diadakan tindakan di Kelompok A perlu ditingkatkannya kemampuan mengenal bentuk geometri. Kemampuan mengenal bentuk geometri dapat ditingkatkan melalui permainan dakon geometri. Dalam bermain dakon geometri anak dapat mengetahui bentuk-bentuk bangun datar secara langsung yaitu bangun segi empat, lingkaran, dan segitiga.

Saat bermain dakon geometri anak menyebutkan bentuk-bentuk geometri yang dipegangnya untuk di masukkan ke lubang papan dakon dan memberi nama bentuk geometri. Setelah selesai bermain dakon geometri anak diminta untuk memberikan contoh suatu bentuk benda yang sama dengan bentuk geometri, dan dilanjutkan dengan mendeskripsikan masing-masing bentuk gambar dan bentuk geometri. Kegiatan ini tentunya akan membantu anak untuk memahami masing-masing bentuk geometri, sehingga anak mampu menerapkan macam-macam bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari.

2. Deskripsi Pelaksanaan Siklus I

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Perencanaan dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan yaitu pada hari Senin tanggal 10 Februari 2014. Dalam pelaksanaan perencanaan penelitian ini kegiatannya yaitu mengkoordinasikan terlebih dahulu tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan ketika penelitian kemampuan mengenal bentuk geometri melalui bermain dakon geometri yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas Kelompok A. Koordinasi pembelajaran yang dilakukan yaitu

sebelumnya menentukan tema dan sub tema pembelajaran. Tema pembelajaran pada penelitian yaitu “Pekerjaan” dan sub tema pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu “Macam-macam Pekerjaan” kemudian setelah menentukan tema dan sub tema, dilanjutkan memilih indikator dan merumuskannya ke dalam RKH.

Setelah peneliti dan guru kelas menentukan tema pembelajaran kemudian merumuskan rencana kegiatan harian. Indikator-indikator yang ada pada RKH mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2010, indikator yang dikembangkan yaitu dari aspek kognitif, karena untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri. Dalam bermain dakon geometri memerlukan perlengkapan antara lain media dakon yang terbuat dari kayu berbentuk persegi panjang dengan 3 lubang yang berjajar berpasangan dan 2 lubang di ujung kanan dan kiri. Kedua lubang yang berada di ujung kanan dan kiri mempunyai ukuran lubang yang lebih besar dari pada lubang yang berhadapan, sebagai rumah masing-masing pemain.

Pelaksanaan penelitian dilakukan oleh guru kelas Kelompok A, sebelum memulai kegiatan pembelajaran melakukan apersepsi kemudian dilanjutkan menjelaskan pembelajaran yang salah satu kegiatan belajarnya adalah bermain dakon geometri untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri. Peneliti sebagai pengamat (observer) terhadap perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan Siklus I dilakukan selama tiga kali pertemuan. Adapun jadwal pelaksanaan Siklus I, yaitu Pertemuan Pertama dilaksanakan pada hari Rabu 12 Februari 2014, Pertemuan Kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 13 Februari 2014, dan Pertemuan Ketiga hari Rabu tanggal 19 Februari 2014. Pelaksanaan penelitian dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, yaitu pada pukul 08.30-09.30 WIB dan sudah tercantum dalam RKH sehingga pelaksanaannya dapat berjalan dengan baik.

Deskripsi pelaksanaan penelitian Siklus I adalah sebagai berikut:

1) Pertemuan Pertama Siklus I

Pelaksanaan Pertemuan Pertama pada Siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 12 Februari 2014 dengan tema "Pekerjaan" dan sub tema "Macam-macam Pekerjaan". Pelaksanaan kegiatan dilakukan pukul 08.30 WIB sampai 09.30 WIB. Kegiatan sebelum pembelajaran diisi dengan berdoa terlebih dahulu, bernyanyi sambil bertepuk tangan, dan dilanjutkan dengan tanya jawab mengenai tema pada hari itu. Pada kegiatan awal pembelajaran, anak melakukan kegiatan *ice breaking* dengan melakukan gerakan fisik motorik ringan. Setelah selesai, anak mendengarkan instruksi guru dan duduk di atas tikar. Guru mengucapkan salam, menyapa anak, mengabsen anak-anak dan langsung menanyakan kabar pada hari itu.

Kegiatan belajar dilanjutkan dengan apersepsi tentang "Macam-macam Pekerjaan". Guru menanyakan kepada anak-anak mengenai macam-macam pekerjaan yang diketahui anak dan memberi tahu beberapa macam pekerjaan yang

ada. Tidak semua anak menjawab benar pertanyaan yang diberikan guru mengenai tema yang sedang dibahas.

Kegiatan inti dimulai dengan pemberian penjelasan mengenai tata cara bermain dakon geometri yang berbeda dengan bermain dakon biasanya oleh guru. “Anak-anak ibu guru mempunyai permainan baru, sekarang ibu akan memberi tahu tata cara bermain dakon geometri, tolong diperhatikan sebentar ya”. “Setiap anak mengambil lima biji dan nanti secara bergantian memasukkan biji-bijiannya ke dalam lubang papan dakon sesuai dengan tutup lubang papan dakon, sambil mengucapkan nama bentuknya”. Guru menanyakan pada anak-anak apakah sudah paham mengenai aturan bermainnya atau belum. Anak-anak seketika menjawab dengan suara lantang “Sudah bu”. Kemudian guru melanjutkan penjelasannya mengenai pembagian kelompoknya. Anak-anak sangat antusias saat mendengarkan penjelasan mengenai tata cara bermain dakon geometri. Bersama anak-anak guru membuat kelompok dibagi menjadi 5 kelompok yaitu tiap kelompok terdiri dari 2 anak yang berpasangan. Jumlah siswa yang hadir pada saat itu adalah 9, anak yang tidak mendapat kelompok dengan temannya, kegiatan bermain dakonnya ditemani oleh guru kelas.

Setelah anak masuk ke kelompok yang sudah ditentukan, guru memperkenalkan biji-bijian isi dakon kepada anak mengenai biji-bijian yang berbentuk geometri yaitu bangun datar yang terdiri dari bentuk lingkaran, segitiga, dan segi empat. Guru kembali menjelaskan bentuk-bentuk geometri yang ada dan memberi tebakan pada anak mengenai bangun datar yang telah disebutkan oleh guru. Guru menentukan anak yang berhak bermain dakon terlebih dahulu, setiap

anak yang bermain dakon geometri menunggu giliran lawannya berhenti bermain untuk bergantian seterusnya sampai biji-bijian isian dakon yang ada habis. Kegiatan bermain dakon geometri dimulai dari mengambil biji-bijian terlebih dahulu di lubang ujung kanan dan kiri pada masing-masing pemain. Setiap akan memasukkan bijian ke lubang papan dakon, setiap anak mengambil 5 bijian kemudian dimasukkan ke dalam lubang papan dakon sesuai dengan tutup lubang papan dakon sambil mengucapkan nama bentuk geometri yaitu bentuk lingkaran, segitiga, dan segi empat.



Gambar 5. Kegiatan Bermain Dakon Geometri

Kegiatan bermain dakon geometri berjalan dengan baik, walaupun ada 3 kelompok yang masih kesulitan saat memasukkan bijian dakon geometri. Guru berkeliling dan melihat masing-masing kelompok serta memberi pengarahan pada anak ketika mengalami kesulitan dalam bermain. Setelah bermain dakon geometri kegiatan selanjutnya adalah anak menjawab beberapa pertanyaan dari guru dan dilanjutkan dengan mengerjakan LKA yang berhubungan dengan bentuk-bentuk geometri.

Setelah mengerjakan LKA anak melanjutkan kegiatannya dengan menggambar bentuk geometri, menyusun bentuk geometri menjadi suatu benda, dan dilanjutkan dengan bercerita mengenai bentuk yang dibuat anak ketika menyusun bentuk geometri menjadi suatu benda. Saat bercerita anak maju satu per satu di depan kelas dan anak-anak yang belum mendapat giliran maju mendengarkan cerita temannya. Saat kegiatan tersebut berlangsung, anak cukup antusias bermain dengan geometri dan dapat mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik. Guru pendamping selalu mendampingi dan mengamati di setiap kegiatan yang dilakukan anak.

Peneliti mengamati perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri dengan aspek penilaian yang ada di dalam instrumen penelitian, yaitu mengucapkan bentuk geometri, memberi nama bentuk geometri, memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri, mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri, menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda, dan bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susunan bentuk geometri.

Kegiatan akhir pembelajaran, guru mengajak anak-anak untuk berdiri membuat lingkaran dan bermain simpai. Setelah itu guru bersama anak-anak mengevaluasi hasil kegiatan pembelajaran dengan tanya jawab dan diskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari itu. Anak menjawab pertanyaan guru dengan cukup baik. Kegiatan tanya jawab antara guru dan anak bertujuan untuk menggali pengetahuan anak mengenai pemahaman tentang bentuk-bentuk geometri. Anak diberi banyak kesempatan untuk bercerita mengenai kegiatan

yang telah dilakukannya pada waktu itu, anak terlihat sangat senang ketika bermain dakon geometri. Setelah melakukan sesi tanya jawab, pada kegiatan akhir guru memberikan beberapa nasehat pada anak-anak mengenai perilaku yang kurang baik terhadap orangtua. Kegiatan selanjutnya yaitu bernyanyi dan melakukan tepuk tempat bekerja dan dilanjutkan do'a sebelum pulang dan salam.

2) Pertemuan Kedua Siklus I

Pelaksanaan Pertemuan Kedua pada Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 13 Februari 2014 dengan tema "Pekerjaan" dan sub tema "Macam-macam Pekerjaan". Pelaksanaan kegiatan dilakukan pukul 08.30 WIB sampai 09.30 WIB. Kegiatan sebelum pembelajaran diisi dengan bernyanyi, tanya jawab mengenai tema pada hari itu dan tata tertib mengenai aturan memakai seragam sekolah. Pada kegiatan awal pembelajaran, anak bersama guru bermain lempar tangkap bola. Setelah selesai, anak mendengarkan instruksi guru dan duduk melingkar di atas tikar. Guru mengucapkan salam, menyapa anak, mengabsen anak-anak dan langsung menanyakan kabar dengan bernyanyi. Kegiatan belajar dilanjutkan dengan apersepsi tentang "Macam-macam Pekerjaan". Guru menanyakan kepada anak mengenai berbagai macam pekerjaan. Tidak semua anak menjawab pertanyaan dari guru mengenai tema pada hari itu.

Kegiatan inti dimulai dengan pemberian penjelasan mengenai tata cara bermain dakon geometri yang berbeda dengan bermain dakon biasanya oleh guru. Guru kembali menjelaskan tata cara bermain dakon geometri, agar anak paham dan tidak kebingungan saat bermain. "Setiap anak nanti mengambil lima biji dan nanti secara bergantian memasukkan biji-bijiannya ke dalam lubang papan

dakon sesuai dengan tutup lubang papan dakon, sambil mengucapkan nama bentuknya”. “Apakah anak-anak bisa?” “Bisa bu” jawab anak dengan serentak.



Gambar 6. Guru Menerangkan Tata Cara Bermain Dakon Geometri

Saat guru menerangkan mengenai tata cara bermain dakon geometri, anak-anak sangat antusias mendengarkan penjelasan dari guru. Guru menanyakan kembali kepada anak: “Apakah anak-anak sudah paham mengenai tata cara bermain?”, semua anak menjawab “Sudah bu”, mereka semua sudah memahami aturan main dari permainan dakon geometri.



Gambar 7. Guru Mempraktikkan Bermain Dakon Geometri

Setelah memberikan penjelasan kepada anak-anak, guru mempraktikkan tata cara bermain dakon geometri, agar anak lebih mudah memahami dalam bermain. Saat guru mempraktikkan permainan dakon geometri, guru melibatkan anak untuk diajak bermain. Anak-anak sangat senang dan antusias saat dilibatkan dalam bermain dakon geometri di depan teman-temannya. Kegiatan selanjutnya

adalah pembagian kelompok untuk bermain dakon geometri, guru membagi anak ke dalam 5 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 2 anak dan berpasangan, 1 anak yang tidak mendapat pasangan bermain dakon dengan ditemani oleh guru.

Setelah anak masuk ke kelompok yang sudah ditentukan, guru kembali memperkenalkan biji-bijian isi dakon kepada anak mengenai biji-bijian yang berbentuk geometri yaitu bangun datar yang terdiri dari lingkaran, segitiga, dan segi empat. Anak-anak antusias saat mendengarkan pengajaran dari guru. Ketika anak yang belum tahu dan salah menjawab pertanyaan dari guru mengenai bentuk geometri, guru membantu menjawabnya. Guru kembali menentukan anak yang berhak bermain dakon terlebih dahulu, setiap anak yang bermain dakon geometri menunggu giliran lawannya berhenti bermain untuk bergantian seterusnya sampai biji-bijian isian dakon yang ada habis.



Gambar 8. Kegiatan Bermain Dakon Geometri

Kegiatan bermain dakon geometri dimulai dari mengambil biji-bijian terlebih dahulu di lubang ujung kanan dan kiri pada masing-masing pemain. Setiap akan memasukkan biji ke lubang papan dakon, setiap anak mengambil 5 biji kemudian dimasukkan ke dalam lubang papan dakon sesuai dengan tutup lubang papan dakon sambil mengucapkan nama bentuk geometrinya.

Setelah bermain dakon geometri kegiatan selanjutnya adalah anak menjawab beberapa pertanyaan dari guru dan dilanjutkan dengan mengerjakan LKA yang berhubungan dengan bentuk-bentuk geometri. Setelah mengerjakan LKA anak melanjutkan kegiatannya dengan menggambar bentuk geometri, menyusun bentuk geometri menjadi suatu benda, dan dilanjutkan dengan bercerita mengenai bentuk yang dibuat anak ketika menyusun bentuk geometri menjadi suatu benda. Saat bercerita anak maju satu per satu di depan kelas dan anak-anak yang belum mendapat giliran maju mendengarkan cerita temannya.

Saat kegiatan tersebut berlangsung, anak cukup antusias bermain dakon geometri dan dapat mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik, walaupun ada satu anak yang enggan bermain dakon geometri karena malu dan takut jika salah memasukkan biji-bijian ke dalam lubang papan dakon. Akan tetapi, tidak menghalangi teman-temannya untuk tetap bermain dakon geometri dan tetap bersemangat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Guru selalu mendampingi dan mengamati di setiap kegiatan yang dilakukan anak.

Peneliti mengamati perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri dengan aspek penilaian yang ada di dalam instrumen penelitian, yaitu mengucapkan bentuk geometri, memberi nama bentuk geometri, memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri, mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri, menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda, dan bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susunan bentuk geometri.

Kegiatan akhir pembelajaran, guru mengajak anak-anak untuk menirukan gerakan pesawat terbang saat terbang di udara dan saat mendarat. Setelah itu guru bersama anak-anak mengevaluasi hasil kegiatan pembelajaran dengan tanya jawab dan diskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari itu. Anak menjawab pertanyaan guru dengan cukup baik dan anak-anak terlihat aktif saat menjawab pertanyaan yang diberikan, walaupun ada beberapa jawaban yang kurang sesuai dengan jawaban yang diharapkan. Anak diberi banyak kesempatan untuk bercerita mengenai kegiatan yang telah dialkukannya pada waktu itu, anak terlihat sangat senang ketika bermain dakon geometri.

Setelah melakukan sesi tanya jawab, guru memberi tahu tentang kegiatan yang akan dipelajari esok hari. Selain itu pada kegiatan akhir guru memberikan beberapa nasehat pada anak-anak mengenai perilaku yang kurang baik terhadap orangtua. Kegiatan selanjutnya yaitu bernyanyi dan melakukan tepuk tempat bekerja dan dilanjutnya do'a sebelum pulang dan salam.

3) Pertemuan Ketiga Siklus I

Pelaksanaan Pertemuan Ketiga pada Siklus I dilaksanakan hari Kamis tanggal 19 Februari 2014 dengan tema "Pekerjaan" dan sub tema "Tempat Bekerja". Pelaksanaan kegiatan mengenal bentuk geometri dilakukan pukul 08.30 WIB sampai 09.30 WIB. Kegiatan sebelum pembelajaran diisi dengan tanya jawab mengenai tema dan pengalaman anak sebelum berangkat sekolah, bernyanyi dan berdo'a.

Pada kegiatan awal pembelajaran, anak duduk rapi di lantai yang dilapisi tikar sambil menunggu guru masuk ke kelas. Guru mengucapkan salam, memanggil

nama anak satu per satu, menanyakan hari dan tanggal pada anak, kemudian langsung menanyakan kabar dan dilanjutkan bernyanyi. Kegiatan berikutnya adalah guru memberikan contoh perilaku yang baik saat menghargai teman, seperti bersikap ramah dengan teman, beberapa anak dapat memahami dan sebagiandari yang lain masih sering bermain dan bercanda sendiri.

Kegiatan selanjutnya dilanjutkan dengan apersepsi dan tanya jawab tentang “Tempat Bekerja”. Guru menanyakan kepada anak tentang tempat-tempat pekerjaan dari orangtua anak, dan tempat pekerjaan yang lainnya. Anak aktif dalam kegiatan apersepsi tersebut, walaupun ada salah satu anak yang menjawab salah, namun guru memberikan apresiasi kepada anak tersebut karena sudah berani menjawab pertanyaan dari guru. Dari jawaban yang dikemukakan anak tersebut guru langsung menjelaskan dan membenarkan jawabannya karena pada saat itu ketika pertanyaannya diberikan kepada anak-anak yang lainnya, anak-anak tidak tahu. Setelah apersepsi selesai dilaksanakan, guru menjelaskan mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari itu.

Kegiatan inti dimulai dengan penjelasan yang diberikan oleh guru kelas mengenai kegiatan apa saja yang akan dilakukan. Guru mengingatkan kembali mengenai aturan bermain dakon dan mengingatkan kembali mengenai anggota kelompok bermain dakon geometri agar anak dapat segera masuk ke kelompoknya untuk bermain dakon geometri. “Anak-anak masih ingat dengan permainan dakon geometri kemarin?”. “Siapa yang masih ingat coba ceritakan tata cara bermain dakon geometrinya kepada teman-temannya”. Saat anak-anak ditanya guru, anak malu-malu untuk menjawabnya, dan ada salah satu anak yang

langsung mempraktikkan tata cara bermain dakon, kemudian guru memberikan *reward* pada anak tersebut.

Guru mengulas kembali mengenai aturan dalam bermain dakon, “Coba sini perhatikan bu guru cara bermain dakon geometri”. Guru kembali menjelaskan dengan perlahan-lahan agar anak dapat mengingatnya dan dapat bermain dakon sendiri. “Anak-anak jangan lupa nanti setiap anak mengambil lima biji, secara bergantian memasukkan biji-bijiannya ke dalam lubang papan dakon sesuai dengan tutup lubang papan dakon, sambil mengucapkan nama bentuknya ya”.

Anak-anak menjawab dengan suara lantang “Iya bu”. Setelah selesai memberikan penjelasan kepada anak-anak, guru mengecek tiap kelompok apakah sudah siap untuk bermain dakon geometri atau belum. Guru kembali menentukan anak yang berhak bermain dakon terlebih dahulu, setiap anak yang bermain dakon geometri menunggu giliran lawannya berhenti bermain untuk bergantian seterusnya sampai biji-bijian isian dakon yang ada habis. Bermain dakon geometri dapat dimulai ketika guru menentukan anak yang berhak bermain dakon terlebih dahulu. Anak memasukkan biji dakon ke lubang papan dakon sambil mengucapkan bentuk-bentuk geometri sesuai dengan biji dan tutup lubang papan dakonnya.

Setelah bermain dakon geometri kegiatan selanjutnya adalah anak menjawab beberapa pertanyaan dari guru. Guru bertanya pada setiap anak mengenai nama bentuk geometri yaitu bentuk bangun datar yang meliputi segitiga, lingkaran, dan segi empat. Kegiatan berikutnya dilanjutkan dengan

mengerjakan LKA yang berhubungan dengan bentuk-bentuk geometri. Anak-anak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan sangat antusias.



Gambar 9. Aktivitas Anak Mengerjakan LKA (Lembar Kerja Anak)

Anak-anak mengerjakan LKA yang telah disediakan yaitu dengan memberi warna merah pada gambar yang berbentuk sama dengan bentuk segi empat, warna kuning pada gambar yang berbentuk segitiga, dan warna biru untuk gambar yang sama dengan bentuk lingkaran pada tempat yang sudah disediakan. Selesai mengerjakan LKA anak melanjutkan kegiatannya dengan menggambar bentuk geometri, menyusun bentuk geometri menjadi suatu benda, dan dilanjutkan dengan bercerita mengenai bentuk yang dibuat anak ketika menyusun bentuk geometri menjadi suatu benda. Dalam menggambar bentuk geometri setiap anak diminta untuk menggambar bentuk geometri bangun datar yaitu bentuk segi empat, segitiga dan lingkaran, masing-masing bentuk digambar 3 bangun. Saat menggambar anak-anak antusias dan senang, mereka menggambar bentuk bangun datar sesuai dengan imajinasinya dan apa yang mereka ketahui.

Kegiatan setelah menggambar adalah menyusun bentuk geometri menjadi suatu benda. Pada saat menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda, anak membuat dan menyusun beberapa bentuk geometri menjadi

suatu benda yaitu tempat bekerja seperti sekolah, kantor polisi, pabrik, dan rumah sakit. Dalam menyusun bentuk geometri menjadi suatu benda ini disesuaikan dengan tema pada hari itu. Kegiatan selanjutnya dilanjutkan dengan bercerita mengenai bentuk yang dibuat anak ketika menyusun bentuk geometri menjadi suatu benda. Satu per satu anak bercerita di depan kelas mengenai susunan bentuk yang dibuatnya di depan teman-temannya, teman yang lain mendengarkan dan guru memberikan kesempatan pada anak-anak yang tidak maju untuk menanggapi cerita teman yang sedang maju di depan.

Kegiatan bermain dakon berjalan dengan tertib, anak-anak merasa senang saat bermain dan berhati-hati saat memasukkan biji-bijian ke dalam lubang papan dakon. Ketika anak bercerita di depan kelas anak lainnya cukup antusias mendengarkan cerita walaupun masih ada enam anak yang masih malu-malu untuk mengeluarkan suaranya untuk bercerita. Suasana di dalam kelas menjadi ramai dan dapat dikondisikan dengan baik sehingga dapat berjalan sesuai rencana.

Peneliti mengamati perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri dengan aspek penilaian yang ada di dalam instrumen penelitian, yaitu mengucapkan bentuk geometri, memberi nama bentuk geometri, memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri, mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri, menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda, dan bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susunan bentuk geometri.

Kegiatan akhir pembelajaran, guru bersama anak mengevaluasi kegiatan pembelajaran pada waktu itu dengan tanya jawab dan diskusi tentang kegiatan apa

saja yang sudah dilakukan pada hari itu. Anak menjawab pertanyaan guru dengan baik. Kegiatan tanya jawab antara guru dan anak bertujuan untuk menggali pengetahuan anak mengenai pemahaman tentang bentuk-bentuk geometri. Anak terlihat sangat senang dan cukup antusias ketika bermain dakon geometri.

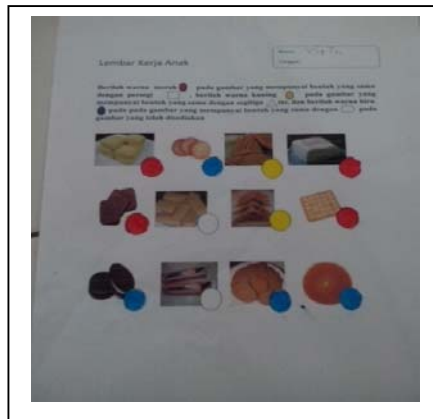
Setelah melakukan sesi tanya jawab, guru memberi tahu tentang kegiatan yang akan dipelajari esok hari. Kegiatan selanjutnya yaitu bernyanyi, hafalan surat-surat pendek dan melakukan tepuk-tepuk islami dan dilanjutkan dengan do'a sebelum pulang dan salam. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan di atas menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri anak mulai meningkat secara bertahap. Peningkatan ini dilihat dari kemampuan anak saat mengucapkan dan memberi nama bentuk geometri yaitu bangun datar (segitiga, segi empat, dan lingkaran).

c. Observasi dan Refleksi

Setelah melakukan perencanaan dan pelaksanaan tahap selanjutnya dari penelitian tindakan kelas ini adalah observasi dan refleksi. Observasi dilakukan bersamaan dengan berlangsungnya tindakan yaitu ketika bermain dakon geometri. Peneliti menggunakan panduan instrumen tes lisan untuk mengetahui kemampuan mengenal bentuk geometri, panduan tes lisan dan LKA untuk kemampuan memahami bentuk-bentuk geometri, dan panduan instrumen observasi *check list* untuk menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari.

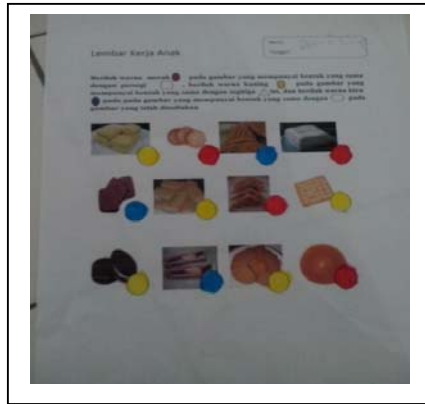
Kemampuan memahami bentuk-bentuk geometri yaitu pada kemampuan memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri melalui panduan instrumen LKA dari Pertemuan Pertama sampai Pertemuan

Ketiga dapat diketahui bahwa dalam kemampuan mengenal bentuk geometri mulai meningkat secara bertahap. Anak Kelompok A telah menunjukkan peningkatan dalam bermain dakon geometri. Hal ini dapat dilihat dari pengerjaan LKA yang dikerjakan oleh anak-anak Kelompok A, 3 dari 9 siswa yang mendapatkan nilai tertinggi telah menunjukkan perubahan dari Pratindakan yang dilaksanakan sebelum pelaksanaan Siklus I. Perbedaan LKA yang baik dan LKA yang kurang baik saat dikerjakan anak Kelompok A pada Siklus I dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 10. LKA yang Mendapatkan Nilai Tertinggi

Gambar 10 merupakan hasil dari salah satu anak saat mengerjakan LKA yang mendapatkan nilai tertinggi yaitu 10. Pada Siklus I anak yang mendapat nilai 10 berjumlah 3 anak, sedangkan siswa lainnya mendapatkan nilai di bawah 10. Anak yang mendapatkan nilai 10 sudah mampu mengaplikasikan instruksi yang ada di LKA dengan memberi warna yang sesuai dengan instruksinya pada lingkaran yang sudah disediakan, selain itu anak sudah memahami bentuk-bentuk geometri.



Gambar 11. LKA yang mendapatkan nilai terendah

Gambar 11 merupakan hasil salah satu LKA yang mendapatkan nilai terendah yaitu 3. Pada Siklus I anak yang mendapat nilai 3,0 berjumlah 4 anak, sedangkan 3 anak lainnya mendapatkan nilai 5,0. Anak yang mendapatkan nilai 3 dan 5 belum mampu mengaplikasikan instruksi yang ada di LKA, selain itu anak belum mampu memahami bentuk-bentuk geometri.

Peneliti mengamati perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri anak pada Siklus I dan mencatat hasil observasi dengan menggunakan instrumen yang sudah disediakan. Perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak Kelompok A yang terdiri dari kemampuan mengetahui, memahami, dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari di Siklus I mulai ada peningkatan secara bertahap. Hasil pengamatan pada Siklus I yang dilakukan selama tiga kali pertemuan dapat dilihat pada Tabel 4 di bawah ini:

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Dakon Geometri pada Siklus I

Indikator	Siklus I			Persentase (%)	Kriteria
	Skor Kemampuan Capaian Anak				
	Nilai Maksimum	Nilai Minimum	Nilai Rata-rata		
Mengetahui (Mengucapkan dan memberi nama bentuk geometri)	10,0	4,0	6,14	61,48%	Baik
Memahami (Memberikan contoh bentuk yang sama dengan bentuk geometri dan mendeskripsikan masing-masing gambar bentuk geometri)	10,0	4,5	6,11	61,11%	Baik
Menerapkan (Menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri, bercerita mengenai benda yang disusun)	10,0	5,6	6,73	67,32%	Baik

Keterangan: skor maksimum yang seharusnya diperoleh anak adalah 10

Dari hasil nilai pada Tabel 4 di atas menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada Siklus I dapat diketahui bahwa indikator dalam mengetahui bentuk geometri yang meliputi menyebutkan bentuk geometri dan memberi nama bentuk geometri nilai maksimum yang diperoleh pada Siklus I adalah 10,0 dan nilai minimumnya adalah 4,0 dengan persentase 61,48% dengan kriteria baik. Untuk indikator kemampuan memahami bentk-bentuk geometri yang meliputi kemampuan memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri melalui LKA dan kemampuan mendeskripsikan gambar bentuk geometri melalui instrumen tes lisan persentase yang didapat adalah 61,11% dengan nilai maksimum 10,0 dan nilai mininumnya adalah 4,5. Untuk Indikator menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari persentase yang didapat adalah 67,32% dengan kriteria baik, nilai maksimum yang didapat adalah 10 dan nilai minimum yang didapat adalah 5,6.

Siklus I yang dilaksanakan selama tiga kali pertemuan sudah mengalami peningkatan secara bertahap dibandingkan dengan hasil Pratindakan sebelum diadakannya tindakan. Rekapitulasi hasil Pratindakan dan pelaksanaan tindakan Siklus I dapat dilihat pada Tabel 5 di bawah ini:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Nilai Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon

Geometri pada Tahap Pratindakan dan Siklus I

Komponen	Pratindakan			Siklus I		
	Kemampuan			Kemampuan		
	Mengetahui	Memahami	Menerapkan	Mengetahui	Memahami	Menerapkan
Nilai Maksimum	8,0	5,0	10,0	10,0	10,0	10,0
Nilai Minimum	2,0	2,0	3,3	4,0	4,5	5,6
Nilai rata-Rata	4,11	3,00	5,06	6,14	6,11	6,73
Persentase (%)	41,11%	30%	50,62%	61,48%	61,11%	67,32%
Kriteria	Cukup	Kurang	Cukup	Baik	Baik	Baik

Keterangan: skor maksimum yang seharusnya diperoleh anak adalah 10

Berdasarkan Tabel 5 di atas terlihat bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri dalam pelaksanaan tindakan Siklus I yang dilaksanakan tiga kali pertemuan sudah terjadi peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata kemampuan dari hasil nilai Pratindakan pada indikator mengetahui bentuk-bentuk geometri yang meliputi kemampuan mengucapkan dan memberi nama bentuk geometri dengan menggunakan instrumen tes lisan yang kemampuan rata-ratanya hanya 4,11 dengan persentase 41,11% di Pratindakan meningkat pada Siklus I menjadi 9,51 dengan persentase 50,62% dengan kriteria baik. Pada indikator memahami bentuk-bentuk geometri yang meliputi kemampuan memberikan contoh bentuk yang sama dengan bentuk geometri yang menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) dan pada kemampuan memberikan contoh bentuk yang

sama dengan bentuk geometri di Siklus I persentase yang diperoleh adalah 61,11% dengan kriteria baik dibandingkan dengan kondisi Pratindakan yang hanya memperoleh persentase sebesar 30%.

Indikator kemampuan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi kemampuan menggambar bentuk geometri, menyusun bentuk geometri, dan bercerita mengenai benda yang dibuat dari beberapa susunan bentuk geometri dengan menggunakan instrumen *check list* pada pratindakan perolehan nilai rata-rata kemampuannya hanya 5,06 dengan persentase 56,02% meningkat menjadi 16,7% dengan persentase 67,32% kriteria baik pada Siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak Kelompok A di TK Arum Puspita lebih baik dibandingkan dengan sebelum diadakannya Pratindakan dan tindakan yang dilakukan selama tiga kali pertemuan, walaupun belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan.

Kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri yang meliputi kemampuan mengetahui, memahami dan menerapkan pada Siklus I di setiap pertemuan mulai ada peningkatan. Pada kemampuan mengetahui yang terdiri dari kemampuan menyebutkan dan memberi nama bentuk geometri, kemampuan memahami yang terdiri dari kemampuan memberikan contoh bentuk yang sama dengan bentuk geometri dan mendeskripsikan gambar yang berbentuk sama dengan bentuk geometri pada Siklus I kriteria yang didapat adalah baik.

Pada kemampuan mengetahui anak yang mendapat nilai maksimum yaitu nilai 10,0 diperoleh dua anak, sedangkan tujuh siswa lainnya mendapatkan nilai di bawah 10 dengan nilai minimumnya adalah 4,0. Sedangkan dalam

kemampuan memahami nilai maksimumnya adalah 10 yang diperoleh dua anak, sedangkan tujuh anak lainnya mendapatkan nilai di bawah 20 dengan nilai minimumnya adalah 4,5. Dua anak yang mendapat nilai maksimum 10,0 untuk kemampuan mengenal bentuk geometri dan nilai 10,0 untuk kemampuan memahami dapat dikuasai dengan baik, sehingga dapat memperoleh nilai tertinggi. Tujuh siswa yang belum mencapai indikator keberhasilan dalam kemampuan mengetahui bentuk geometri dikarenakan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah anak kurang serius dan tidak konsentrasi dalam bermain dakon geometri sehingga saat mengucapkan dan memberi nama bentuk geometri masih rendah.

Kemampuan menerapkan yang terdiri dari kemampuan menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri menjadi satu benda, dan bercerita mengenai benda yang dibuat dari susunan bentuk geometri persentase yang diperoleh adalah 67,32% dengan nilai maksimumnya adalah 10 yang diperoleh dua anak, dan tujuh anak lainnya mendapatkan nilai di bawah 10 dengan nilai minimumnya adalah 5,6 yang diperoleh dua anak. Dua anak yang mendapatkan nilai terendah ini susah untuk menerima kegiatan bermain dakon geometri khususnya pada kemampuan menerapkan. Anak cenderung asyik dengan dunianya sendiri dan senang bermain bebas tanpa ada aturan, sehingga kedua anak tersebut memerlukan pendekatan yang lebih dari guru, untuk dapat ikut serta dalam belajar sambil bermain dakon geometri.

Setelah merencanakan, melaksanakan tindakan, dan melakukan pengamatan pada Siklus I menunjukkan bahwa indikator keberhasilan tindakan

belum mencapai hasil yang diinginkan, sehingga perlu adanya pelaksanaan siklus selanjutnya dengan melakukan perubahan yang meliputi *setting* tempat yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian. Hasil yang diperoleh dari pengamatan Siklus I menunjukkan bahwa beberapa anak masih belum dapat memahami bentuk geometri yang meliputi kemampuan memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri dan mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri. Selain itu dalam kemampuan mengetahui dan menerapkan bentuk geometri perlu ditingkatkan kembali agar dapat mencapai pada indikator yang diharapkan.

Dari pemerolehan hasil pada Siklus I yang belum mencapai indikator keberhasilan dikarenakan pada pelaksanaan Siklus I kegiatan dalam bermain dakon geometri yang kegiatan bermain dakon geometri dilakukan secara serempak kurang kondusif, guru dan observer kurang mengawasi pelaksanaan kegiatan bermain dakon geometri. Pembagian kelompok yang ada di dalam kelas yang dibagi menjadi 5 kelompok dan tiap kelompoknya terdiri dari 2 anak berpasangan, serta kelompok yang tidak mendapat pasangan bermain dakon dengan guru menyebabkan pada pelaksanaan kegiatan bermain dakon tidak kondusif. Dua kelompok yang tidak diawasi observer dan guru, anak-anak suka mengusili temannya dengan memberikan bijiian dakon ke temannya, akibatnya tidak terkontrolnya suasana kelas. Hal inilah yang menunjukkan bahwa ketika anak mengerjakan LKA setelah kegiatan bermain dakon geometri banyak yang masih mengalami kesulitan.

Belum tercapainya indikator keberhasilan yang ditetapkan menjadi perlu dilaksanakannya Siklus II sebagai upaya untuk mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Selain itu, perubahan *setting* kelas dan pembagian kelompok perlu ditinjau kembali dan dilakukan untuk kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri ini sehingga anak dapat mengenal bentuk geometri yaitu bangun datar melalui permainan dakon geometri. Pada hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap permasalahan yang terdapat pada Kelompok A tentang kemampuan mengenal bentuk geometri anak yang belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Maka peneliti bersama guru kelas selanjutnya melakukan perbaikan pada siklus berikutnya dengan cara:

- 1) *Setting* kelas diubah dengan menggunakan meja dan tikar.
- 2) Pembagian kelompok diatur kembali yaitu pembagian kelompok besar dan kelompok kecil.

Dari hasil yang diperoleh dari kedua pertemuan dalam pelaksanaan tindakan Siklus I terlihat peningkatan pada kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri. Namun hasil yang diperoleh pada Siklus I belum mencapai pada indikator yang diinginkan sehingga diperlukan pelaksanaan Siklus II. Perbaikan yang telah direncanakan akan dilakukan pada Siklus II dengan tujuan untuk memperoleh perbaikan mengenai kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak. Perbaikan dilakukan bekerja sama dengan guru Kelompok A.

3. Deskripsi Pelaksanaan Siklus II

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Perencanaan dalam penelitian Siklus II merupakan hasil refleksi dari Siklus I yaitu dengan membentuk kelompok kecil dan kelompok besar yang aturan bermain dakon geometrinya dengan bergilir. Kelompok kecil yang terdiri dari dua anak dan berpasangan kegiatan bermain dakonnya di atas meja dan duduk di kursi, sedangkan kelompok besar yang terdiri dari tujuh anak duduk di bawah lesehan yang dilapisi dengan tikar untuk kegiatan bermain yang lain yang diberikan oleh guru. Perencanaan tindakan dilakukan pada hari Senin 18 Februari 2013. Tema pembelajaran pada waktu itu adalah “Tempat Bekerja” dengan sub tema “Tempat Pekerjaan”.

Peneliti membuat RKH dan instrumen yang akan digunakan dalam pelaksanaan Siklus II yang selanjutnya didiskusikan bersama guru kelas Kelompok A untuk menyepakati bersama pelaksanaan yang akan dilaksanakan. Pelaksanaan tindakan Siklus II dilakukan selama dua kali pertemuan dengan rencana pelaksanaan yaitu Pertemuan Pertama hari Kamis tanggal 20 Februari 2014, dan Pertemuan Kedua hari Rabu tanggal 26 Februari 2014. Kegiatan penelitian dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, yaitu pada pukul 08.30 WIB sampai 09.30 WIB.

Teknis pelaksanaan penelitian dilakukan oleh guru Kelompok A yang sebelum memulai kegiatan terlebih dahulu melakukan apersepsi mengenai tema yang akan dibahas dan dilanjutkan dengan menjelaskan kegiatan bermain yang

akan dilaksanakan pada hari itu yang salah satunya adalah bermain dakon geometri untuk mengenal bentuk-bentuk geometri.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan Siklus II dilakukan selama dua kali pertemuan. Adapun jadwal pelaksanaan Siklus II yaitu Pertemuan Pertama dilaksanakan pada hari Kamis 20 Februari 2014 dan Pertemuan Kedua dilaksanakan pada hari Rabu 26 Februari 2014. Pelaksanaan penelitian dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, yaitu pada pukul 08.30-09.30 WIB dan sudah tercantum dalam RKH sehingga pelaksanaannya dapat berjalan dengan baik.

Deskripsi pelaksanaan penelitian Siklus II sebagai berikut:

1) Pertemuan Pertama Siklus II

Pelaksanaan Pertemuan Pertama pada Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis 20 Februari 2014 dengan tema "Pekerjaan" dan sub tema "Tempat Bekerja". Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada pukul 08.30 WIB sampai 09.30 WIB. Kegiatan awal sebelum pembelajaran guru mengucapkan salam, dilanjutkan dengan berdo'a, bernyanyi sambil berdiri dan membuat lingkaran di tengah. Anak-anak bernyanyi dan bertepuk tangan dengan senang. Kegiatan selanjutnya dilanjutkan dengan apersepsi mengenai sub tema pada hari itu yaitu tanya jawab dan diskusi mengenai tempat bekerja dari pekerjaan yang belum diketahui anak.

Kegiatan inti dimulai dengan penjelasan yang diberikan oleh guru kelas mengenai kegiatan apa saja yang akan dilakukan. Guru memberikan penjelasan kembali kepada anak mengenai tata cara bermain dakon geometri secara perlahan. Setelah guru memberikan penjelasan guru membagi menjadi 2 kelompok yang

terdiri dari kelompok besar dan kelompok kecil. Pembagian kelompok ditujukan agar anak dapat fokus mengerjakan tugas dengan baik tanpa mengganggu teman satu sama lain.



Gambar 12. Kelompok Besar Dengan Kegiatan Meronce

Kelompok besar terdiri dari 6 anak yang mendapat tugas untuk meronce. Kegiatan meronce berjalan dengan baik dan lancar, anak antusias saat meronce beberapa manik-manik yang telah disediakan. Mereka membuat kalung dan bandana yang berwarna-warni. Setelah selesai meronce, anak masuk ke dalam kelompok kecil dan bergantian untuk bermain dakon geometri.



Gambar 13. Kelompok Besar Dengan Kegiatan Bermain Dakon Geometri

Kelompok kecil terdiri dari 2 anak, anak yang masuk ke dalam kelompok kecil mendapat tugas untuk bermain dakon geometri. Kegiatan dalam bermain dakon berjalan dengan baik, anak dapat lebih fokus saat bermain dakon

geometri. Setelah selesai bermain dakon geometri di kelompok kecil, guru mengarahkan anak agar bergantian dan masuk ke dalam kelompok besar untuk melaksanakan kegiatan meronce. Masing-masing kegiatan yang dilaksanakan anak-anak berjalan dengan baik dan lancar, anak sangat senang dan menikmati kegiatan yang diberikan oleh gurunya. Guru selalu mendampingi dan mengawasi pada setiap kegiatan yang diberikan.

Setelah anak selesai melakukan kegiatan bermain dakon geometri atau selesai mengerjakan meronce anak-anak bertukar tempat untuk mengerjakan tugasnya masing-masing yaitu ketika anak selesai bermain dakon geometri anak meronce begitu sebaliknya ketika anak selesai mengerjakan meronce anak bermain dakon geometri. Setelah selesai memberikan penjelasan dan membagi kelompok kepada anak-anak, guru mempersilakan anak-anak untuk memulai kegiatannya. Saat bermain dakon geometri setiap anak yang bermain dakon geometri menunggu giliran lawannya berhenti bermain untuk bergantian seterusnya sampai biji-bijian isian dakon yang ada habis.

Kegiatan selanjutnya adalah anak menjawab beberapa pertanyaan dari guru dan dilanjutkan dengan mengerjakan LKA yang berhubungan dengan bentuk-bentuk geometri. Setelah mengerjakan LKA anak melanjutkan kegiatannya dengan menggambar bentuk geometri, menyusun bentuk geometri menjadi suatu benda, dan dilanjutkan dengan bercerita mengenai bentuk yang dibuat anak ketika menyusun bentuk geometri menjadi suatu benda. Saat bercerita anak maju satu per satu di depan kelas dan anak-anak yang belum mendapat giliran maju mendengarkan cerita temannya.

Bermain dakon geometri dapat dimulai ketika guru menentukan anak yang berhak bermain dakon terlebih dahulu. Anak memasukkan bijian dakon ke lubang papan dakon sambil mengucapkan bentuk-bentuk geometri sesuai dengan bijian dan tutup lubang papan dakonnya secara bergantian dengan lawannya. Setelah bermain dakon geometri kegiatan selanjutnya adalah satu per satu anak menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan guru secara lisan dan dilanjutkan dengan mengerjakan LKA yang berhubungan dengan bentuk-bentuk geometri. Setelah mengerjakan LKA anak melanjutkan kegiatannya dengan menggambar bentuk geometri, menyusun bentuk geometri menjadi suatu benda. Pada saat menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda, anak membuat dan menyusun tempat bekerja seperti sekolah, kantor polisi, pabrik, dan rumah sakit.

Kegiatan bermain dakon berjalan dengan tertib, anak-anak merasa senang saat bermain dan berhati-hati saat memasukkan biji-bijian ke dalam lubang papan dakon. Seperti halnya saat anak mengerjakan, semua anak mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik dan dapat selesai semua. Ketika anak bercerita di depan kelas anak cukup antusias mendengarkan cerita walaupun masih ada anak yang masih malu-malu untuk mengeluarkan suaranya untuk bercerita. Suasana di dalam kelas menjadi ramai dan dapat dikondisikan dengan baik sehingga dapat berjalan sesuai rencana. Guru selalu mengawasi dan mendampingi anak, selain itu memberikan motivasi pada anak agar anak merasa senang dan nyaman saat melakukan kegiatan yang sudah diberikan guru ke anak.

Peneliti mengamati perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri dengan aspek penilaian yang ada di dalam instrumen penelitian, yaitu

mengucapkan bentuk geometri, memberi nama bentuk geometri, memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri, mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri, menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda, dan bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susunan bentuk geometri.

Kegiatan akhir pembelajaran, guru bersama anak mengevaluasi kegiatan pembelajaran pada waktu itu dengan tanya jawab dan diskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari itu. Anak menjawab pertanyaan guru dengan baik. Kegiatan tanya jawab antara guru dan anak bertujuan untuk menggali pengetahuan anak mengenai pemahaman tentang bentuk-bentuk geometri. Anak diberi banyak kesempatan untuk bercerita mengenai kegiatan yang telah dilakukannya pada waktu itu, anak terlihat sangat senang dan cukup antusias ketika bermain dengan geometri. guru memberikan *reward* kepada anak-anak yang berani maju kedepan tanpa malu-malu. Setelah melakukan tanya jawab, guru menjelaskan mengenai hari-hari besar yang harus dihormati, anak-anak antusias saat mendengarkan penjelasan dari guru dan bertanya apabila ada yang belum diketahuinya. Kegiatan selanjutnya yaitu bernyanyi dan dilanjutkan dengan do'a sebelum pulang dan salam.

2) Pertemuan Kedua Siklus II

Pelaksanaan Pertemuan Kedua pada Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu 26 Februari 2014 dengan tema "Pekerjaan" dan sub tema "Tempat Bekerja". Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada pukul 08.30 WIB sampai 09.30 WIB. Setelah bel masuk berbunyi anak langsung menuju ke kelas dan duduk dengan

rapi di lantai yang beralaskan tikar sambil menunggu guru masuk ke dalam kelas. Kegiatan awal sebelum pembelajaran guru masuk ke kelas sambil mengucapkan salam, memanggil nama anak satu per satu, dilanjutkan dengan berdo'a, bernyanyi dan *Ice Breaking*. Anak-anak bernyanyi dan bertepuk tangan dengan senang. Kegiatan selanjutnya dilanjutkan dengan apersepsi mengenai sub tema pada hari itu yaitu tanya jawab dan diskusi mengenai tempat bekerja dari pekerjaan yang belum diketahui anak. Saat apersepsi berlangsung anak-anak cukup antusias, anak-anak sudah mulai bercerita mengenai hal yang mereka ketahui tentang tema yang dibahas.

Kegiatan inti dimulai dengan penjelasan yang diberikan oleh guru kelas mengenai kegiatan apa saja yang akan dilakukan. Guru memberikan penjelasan kembali kepada anak mengenai tata cara bermain dakon geometri. Setelah guru memberikan penjelasan guru membagi menjadi 2 kelompok yang terdiri dari kelompok besar dan kelompok kecil. kelompok kecil terdiri dari 2 anak yang mendapat tugas untuk bermain dakon geometri, sedangkan kelompok besar terdiri dari 6 anak yang mendapat tugas untuk meronce. Ketika anak selesai melakukan kegiatan bermain dakon geometri atau selesai mengerjakan meronce anak-anak bertukar tempat untuk mengerjakan tugasnya masing-masing yaitu ketika anak selesai bermain dakon geometri anak meronce begitu sebaliknya ketika anak selesai mengerjakan meronce anak bermain dakon geometri.

Setelah selesai memberikan penjelasan dan membagi kelompok kepada anak-anak, guru langsung mempersilakan anak-anak untuk memulai kegiatannya. Saat bermain dakon geometri setiap anak yang bermain dakon geometri

menunggu giliran lawannya berhenti bermain untuk bergantian seterusnya sampai biji-bijian isian dakon yang ada habis. Setelah bermain dakon geometri kegiatan selanjutnya adalah anak menjawab beberapa pertanyaan dari guru dan dilanjutkan dengan mengerjakan LKA yang berhubungan dengan bentuk-bentuk geometri. Setelah mengerjakan LKA anak melanjutkan kegiatannya dengan menggambar bentuk geometri, menyusun bentuk geometri menjadi suatu benda, dan dilanjutkan dengan bercerita mengenai bentuk yang dibuat anak setelah selesai menyusun bentuk geometri menjadi suatu benda.



Gambar 14. Kegiatan Anak Bercerita

Satu per satu anak maju kedepan untuk menceritakan dari hasil menyusun bentuk geometri menjadi suatu benda. Sebelum bercerita guru menanyakan bentuk dari masing-masing susunan bentuk suatu bendanya kemudian anak diminta untuk bercerita di depan kelas. Anak-anak yang belum mendapat giliran maju mendengarkan cerita temannya. Setelah selesai bercerita, guru memberikan pertanyaan pada anak-anak yang tidak mendapat giliran tampil di depan mengenai cerita yang telah disampaikan oleh temannya.

Bermain dakon geometri dapat dimulai ketika guru menentukan anak yang berhak bermain dakon terlebih dahulu. Anak memasukkan bijian dakon ke lubang papan dakon sambil mengucapkan bentuk-bentuk geometri sesuai dengan bijian dan tutup lubang papan dakonnya secara bergantian dengan lawannya. Setelah bermain dakon geometri kegiatan selanjutnya adalah satu per satu anak menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan guru secara lisan dan dilanjutkan dengan mengerjakan LKA (Lembar Kerja Anak) yang berhubungan dengan bentuk-bentuk geometri. Setelah mengerjakan LKA anak melanjutkan kegiatannya dengan menggambar bentuk geometri, menyusun bentuk geometri menjadi suatu benda. Pada saat menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda, anak membuat dan menyusun tempat bekerja seperti sekolah, kantor polisi, pabrik, dan rumah sakit.

Kegiatan bermain dakon berjalan dengan tertib, anak-anak merasa senang saat bermain dan berhati-hati saat memasukkan biji-bijian ke dalam lubang papan dakon. Seperti halnya saat anak mengerjakan LKA, semua anak mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik dan dapat selesai semua. Ketika anak bercerita di depan kelas anak cukup antusias mendengarkan cerita dan berani mengeluarkan suaranya untuk bercerita di depan teman-temannya. Suasana di dalam kelas menjadi ramai dan dapat dikondisikan dengan baik sehingga dapat berjalan sesuai rencana. Guru selalu mengawasi dan mendampingi anak, selain itu memberikan motivasi pada anak agar anak merasa senang dan nyaman saat melakukan kegiatan yang sudah diberikan guru ke anak.

Peneliti mengamati perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri dengan aspek penilaian yang ada di dalam instrumen penelitian, yaitu mengucapkan bentuk geometri, memberi nama bentuk geometri, memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri, mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri, menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda, dan bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susunan bentuk geometri.

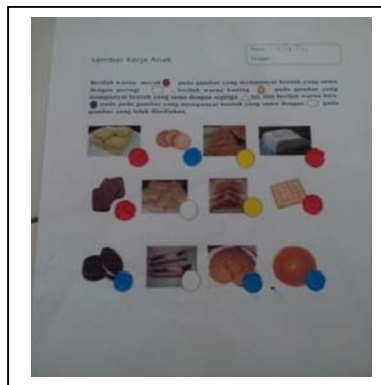
Kegiatan akhir pembelajaran, guru mengajak anak untuk pergi ke Musholla sekolah mempraktikkan gerakan wudhu. Guru mengajarkan tata cara wudhu, dan anak-anak dapat mengikuti kegiatan tersebut dengan tertib. Setelah selesai mempraktikkan wudhu guru mengajak anak untuk masuk ke dalam kelas dan duduk rapi untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran pada waktu itu dengan *recalling* mengulas kembali dengan tanya jawab tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari itu. Anak menjawab pertanyaan guru dengan baik, walaupun ada beberapa anak masih belum cukup berani menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Kegiatan tanya jawab antara guru dan anak bertujuan untuk menggali pengetahuan anak mengenai pemahaman tentang bentuk-bentuk geometri sebelumnya. Anak diberi banyak kesempatan untuk bercerita mengenai kegiatan yang telah dilakukannya pada waktu itu, anak terlihat sangat senang dan cukup antusias ketika bermain dengan geometri. guru memberikan *reward* kepada anak-anak yang berani maju ke depan tanpa malu-malu. Setelah melakukan tanya jawab, guru memberi tahu tentang kegiatan yang akan dipelajari esok hari.

Kegiatan selanjutnya yaitu bernyanyi, hafalan surat-surat pendek dan dilanjutkan dengan do'a sebelum pulang dan salam.

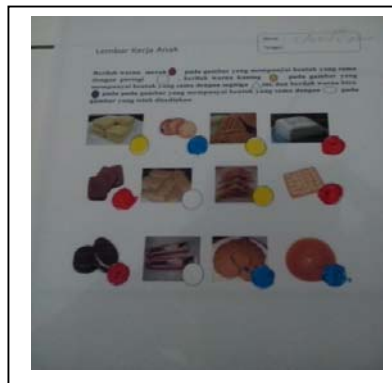
c. Observasi dan Refleksi

Observasi dilakukan ketika kegiatan bermain dakon geometri berlangsung, kemudian saat anak diberikan pertanyaan oleh guru dan pada saat anak mengerjakan LKA. Peneliti mengamati perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri pada Siklus II dan mencatat hasil observasi menggunakan instrumen yang sudah disiapkan yaitu berupa panduan tes lisan, LKA, dan lembar observasi *check list*. Pada kemampuan memahami bentuk-bentuk geometri yaitu pada kemampuan memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri melalui panduan instrumen LKA dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedua dapat diketahui bahwa dalam kemampuan ini, kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri meningkat. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan mengerjakan LKA setelah bermain dakon geometri. Perbedaan LKA yang mendapat nilai tertinggi dan LKA yang mendapat nilai terendah saat dikerjakan anak pada Siklus II dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 15. LKA yang mendapatkan nilai tertinggi

Gambar 15 merupakan salah satu dari hasil anak saat mengerjakan LKA yang mendapatkan nilai tertinggi yaitu 10,0. Pada Siklus II anak yang mendapat nilai 10 berjumlah 7 anak, sedangkan 2 anak lainnya mendapatkan nilai di bawah 10,0. Anak yang mendapatkan nilai 10,0 sudah mampu mengaplikasikan instruksi yang ada di LKA dengan memberi warna yang sesuai dengan instruksinya pada lingkaran yang sudah disediakan, selain itu anak sudah memahami bentuk-bentuk geometri.



Gambar 16. LKA yang mendapatkan nilai terendah

Gambar 16 merupakan salah satu dari hasil anak saat mengerjakan LKA yang mendapatkan nilai terendah yaitu 8,0. Pada Siklus II anak yang mendapat nilai 8,0 berjumlah 3 anak. Anak yang mendapatkan nilai 8,0 sudah mampu mengaplikasikan instruksi yang ada di LKA dengan memberi warna yang sesuai dengan instruksinya pada lingkaran yang sudah disediakan, selain itu anak sudah memahami bentuk-bentuk geometri. Walaupun masih terdapat beberapa kesalahan dalam mengerjakan LKA.

Pelaksanaan Siklus II dilaksanakan selama dua kali pertemuan.

Rekapitulasi hasil nilai Pertemuan Pertama dan Pertemuan Kedua pada Siklus II dapat dilihat pada Tabel 6 di bawah ini:

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Dakon Geometri pada Siklus II

Indikator	Siklus II			Persentase (%)	Kriteria
	Skor Kemampuan Capaian Anak				
	Nilai Maksimum	Nilai Minimum	Nilai Rata-rata		
Mengetahui (Mengucapkan dan memberi nama bentuk geometri)	10,0	8,0	8,83	88,33%	Sangat Baik
Memahami (Memberikan contoh bentuk yang sama dengan bentuk geometri dan mendeskripsikan masing-masing gambar bentuk geometri)	10,0	8,0	8,66	86,66%	Sangat Baik
Menerapkan (Menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri, bercerita mengenai benda yang disusun)	10,0	7,8	8,53	85,36%	Sangat Baik

Keterangan: skor maksimum yang seharusnya diperoleh anak adalah 10

Berdasarkan pada Tabel 6 di atas dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada Siklus II pada indikator kemampuan dalam mengetahui bentuk geometri yang meliputi menyebutkan bentuk geometri dan memberi nama bentuk geometri nilai maksimum yang diperoleh pada Siklus II adalah 10,0 dan nilai terendahnya adalah 8,0 dengan persentase 88,33% dengan kriteria sangat baik. Untuk indikator kemampuan memahami bentuk-bentuk geometri yang meliputi kemampuan memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri melalui pengerjaan LKA kemampuan mendeskripsikan gambar bentuk geometri melalui tes lisan persentase yang didapat adalah 86,66%, kriteria yang diperoleh pada kemampuan ini adalah sangat baik. Pada indikator menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari persentase yang didapat adalah 85,36% dengan kriteria sangat baik.

Kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri yang meliputi kemampuan mengetahui, memahami dan menerapkan pada Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II setiap pertemuan mengalami peningkatan. Pada kemampuan mengetahui yang terdiri dari kemampuan menyebutkan dan memberi nama bentuk geometri nilai maksimum yang diperoleh adalah 10,0 dan nilai minimum yang diperoleh adalah 8,0. Kemampuan memahami yang terdiri dari kemampuan memberikan contoh bentuk yang sama dengan bentuk geometri dan mendeskripsikan gambar yang berbentuk sama dengan bentuk geometri pada Siklus II kriteria yang didapat adalah sangat baik, persentase yang diperoleh adalah 86,66% nilai maksimum yang diperoleh adalah 10,0 dan nilai minimum yang diperoleh adalah 8,0.

Kemampuan mengetahui anak yang mendapat nilai maksimum yaitu nilai 10,0 yang diperoleh 8 anak, hanya ada satu anak yang mendapatkan nilai di bawah 10,0 dengan nilai minimumnya adalah 8,0. Sedangkan dalam kemampuan memahami nilai maksimumnya adalah 10,0 yang diperoleh lima anak, empat anak lainnya mendapatkan nilai di bawah 10 dengan nilai minimumnya adalah 8,0. Dua anak yang mendapat nilai maksimum 10,0 untuk kemampuan mengenal bentuk geometri dan nilai 10 untuk kemampuan mengetahui dapat dikuasai dengan baik, sehingga dapat memperoleh nilai maksimum. Pada kemampuan menerapkan bentuk geometri yang terdiri dari menggambar bentuk geometri, menyusun bentuk geometri menjadi sebuah benda dan bercerita mengenai benda yang disusun dari bentuk geometri nilai maksimum yang diperoleh adalah 10,0 didapat oleh 6 anak,

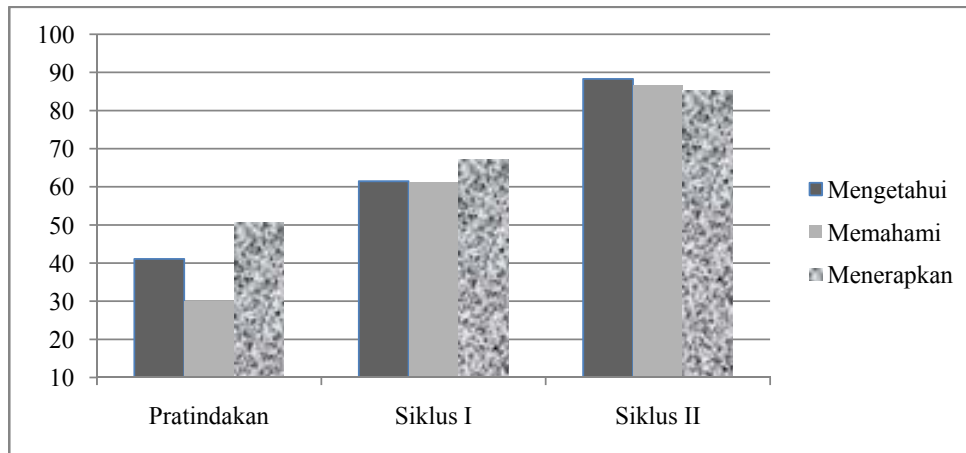
sedangkan tiga anak lainnya mendapat nilai di bawah 10,0 dengan nilai minimum 7,8.

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa masing-masing kemampuan perolehan nilai pada setiap anak berbeda-beda. Pada Siklus II ini dapat diketahui bahwa kemampuan anak mengenal bentuk geometri sudah memenuhi perolehan rata-rata kelas dengan kriteria sangat baik. Hasil pengamatan pada Siklus II yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak Kelompok A di TK Arum Puspita mengalami peningkatan secara bertahap dari hasil pengamatan Pratindakan dan Siklus I. Rekapitulasi data hasil pelaksanaan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak melalui permainan dakon geometri dapat dilihat pada Tabel 7 di bawah ini:

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Nilai Pratindakan, Siklus I dan Siklus II Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Melalui Permainan Dakon Geometri

Komponen	Pratindakan			Siklus I			Siklus II		
	Kemampuan			Kemampuan			Kemampuan		
	Mengetahui	Memahami	Menerapkan	Mengetahui	Memahami	Menerapkan	Mengetahui	Memahami	Menerapkan
Nilai Maksimum	8,0	5,0	10,0	10,0	10,0	10,0	10,0	10,0	10,0
Nilai Minimum	2,0	2,0	3,3	4,0	4,5	5,6	8,0	8,0	7,8
Nilai Rata-rata	4,11	3,00	5,06	6,14	6,11	6,73	8,83	8,66	8,53
Persentase (%)	41,11 %	30%	50,62%	61,48 %	61,11 %	67,32%	88,33 %	86,66 %	85,36%
Kriteria	Cukup	Kurang	Cukup	Baik	Baik	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Gambaran peningkatan nilai rata-rata kemampuan mengenal bentuk geometri dari Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II dapat dilihat pada Gambar 17 di bawah ini:



Gambar 17. Grafik Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Melalui Permainan Dakon Geometri

Dari hasil grafik Gambar 17 di atas peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak melalui permainan dakon geometri di atas menunjukkan bahwa dari mulai dilaksanakan Pratindakan ke Siklus I pada masing-masing indikator mengalami peningkatan secara bertahap. Pada indikator mengetahui bentuk geometri melalui instrumen tes lisan mengalami peningkatan 26,85% pada Siklus II, sedangkan pada indikator memahami bentuk-bentuk geometri pada anak melalui pengerjaan LKA dan kemampuan mendeskripsikan bentuk gambar geometri melalui instrumen tes lisan mengalami peningkatan 25,55% di Siklus II. Untuk indikator menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi kemampuan menggambar bentuk geometri, menyusun bentuk geometri menjadi suatu benda, dan bercerita mengenai benda yang dibuat dari susunan beberapa bentuk geometri mengalami peningkatan 18,04% di Siklus II.

Kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri pada Siklus II yaitu bentuk bangun datar yang meliputi lingkaran, segitiga, dan segi empat dengan bermain dakon geometri sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan pelaksanaan tindakan sebelumnya dalam mencapai indikator kemampuan mengenal bentuk geometri yaitu mengetahui macam-macam bentuk geometri yang meliputi menyebutkan nama serta memberi nama bentuk geometri, memahami bentuk-bentuk geometri yang meliputi memberikan contoh suatu benda yang sama dengan bentuk geometri serta mendeskripsikan bentuk geometri, dan mampu menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri, bercerita mengenai bentuk yang disusunnya. Oleh sebab itu pelaksanaan tindakan pada Siklus II ini dihentikan.

C. Pembahasan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan berkolaborasi dengan guru Kelompok A yang dilakukan selama lima kali tatap muka yang terbagi dalam dua siklus, yaitu Siklus I yang dilaksanakan selama tiga kali pertemuan dan Siklus II yang dilakukan selama tiga kali pertemuan menunjukkan bahwa keterampilan mengenal bentuk geometri melalui kegiatan bermain dakon geometri pada anak mengalami peningkatan. Kegiatan pengenalan bentuk geometri yang sebelumnya hanya menggunakan metode ceramah dan gambar untuk menerangkan ke anak dan dilanjutkan dengan mengerjakan LKA

tanpa diselingi dengan permainan, anak-anak masih kebingungan dan kesulitan dalam mengenal bentuk geometri.

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan pada Pratindakan, maka peneliti bersama guru kelas melakukan tindakan untuk mengatasi permasalahan di atas dengan kegiatan bermain dakon geometri. Sebelum bermain dakon geometri, terlebih dahulu guru memperkenalkan bentuk-bentuk geometri yaitu lingkaran, segitiga, dan segi empat dengan mempraktikkan tata cara bermain dakon geometri. Hal tersebut diperkuat dalam teori Vygotsky (Santrock, 2002: 220) yang menyatakan bahwa anak-anak mengembangkan konsep yang salah satunya adalah konsep *Scaffolding*. *Scaffolding* adalah istilah terkait perkembangan kognitif yang digunakan Vygotsky untuk mendeskripsikan perubahan dukungan selama sesi pembelajaran, di mana orang yang lebih terampil mengubah bimbingan sesuai tingkat kemampuan anak.

Dakon geometri digunakan sebagai media bermain dan belajar untuk anak yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Peningkatan perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak dapat dilihat dengan meningkatnya kemampuan anak saat mengetahui tiga bentuk bangun datar yaitu segitiga, segi empat, dan lingkaran. Perkembangan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak berlangsung secara bertahap, yaitu mengetahui macam-macam bentuk geometri yang meliputi menyebutkan nama serta memberi nama bentuk geometri, memahami bentuk-bentuk geometri yang meliputi memberikan contoh suatu benda yang sama dengan bentuk geometri serta mendeskripsikan bentuk geometri,

dan mampu menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri, bercerita mengenai bentuk yang disusunnya.

Piaget (Santrock, 2002:124), menjelaskan bahwa anak usia TK berada pada fase praoperasional, salah satu aspek perkembangan berpikirnya adalah berpikir intuitif. Berpikir intuitif merupakan fase berpikir dalam kemampuan untuk menciptakan sesuatu, berpikir secara kreatif seperti menggambar, menyusun balok, membentuk sesuatu benda yang menarik melalui benda-benda yang ada di sekitarnya. Pada saat guru memperkenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak, guru memberikan contoh bentuk benda yang sama dengan bentuk geometri yang ada di sekitar anak.

Kemampuan mengetahui bentuk geometri anak sudah mampu memberi nama dan menyebutkan masing-masing bangun datar yaitu segitiga, segi empat, dan lingkaran. Sedangkan pada kemampuan memahami bentuk geometri anak mampu memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri melalui pengerjaan LKA, selain itu pada indikator mendeskripsikan bentuk gambar yang sesuai dengan bentuk geometri, anak dapat mendeskripsikannya dengan baik dan mampu menjelaskan masing-masing bentuk gambar bendanya. Pada kemampuan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari bentuk geometri pada anak yang diteliti adalah menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari. Anak dapat menggambar tiga bentuk bangun datar yaitu segitiga, segi empat, dan lingkaran, selain itu anak mampu menyusun

beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda dan dapat bercerita mengenai bentuk suatu benda yang dibuatnya dengan baik.

Bloom (Ahmad Turmuzi, 2013), menyatakan bahwa ada beberapa aspek yang berkaitan dengan perilaku anak dalam kehidupan sosialnya, salah satunya adalah aspek kognitif. Aspek kognitif merupakan aspek-aspek intelektual atau berfikir yang terdiri dari pengetahuan (*knowledge*) yaitu, dengan pengetahuan individu dapat mengenal dan mengingat kembali suatu objek, fakta, prinsip dasar, ide prosedur atau gagasan, konsep, definisi, nama, peristiwa, tahun, daftar, rumus, teori, atau kesimpulan. Pemahaman (*comprehension*) yaitu kemampuan untuk membaca serta memahami suatu materi dan gambaran yang telah diketahuinya. Penerapan (*application*) yaitu menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah atau menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang dikatakan menguasai kemampuan ini jika ia dapat memberi contoh.

Bloom mengungkapkan bahwa perilaku anak yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dikaitkan dengan pembelajaran geometri pada anak usia dini. Dalam pertumbuhannya, anak-anak tidak dapat terpisahkan dari benda-benda yang ada disekitarnya. Sejak usia dini, mereka sudah berhadapan langsung dengan benda-benda yang disekitarnya seperti buku, gelas, bola, meja, lemari, piring, dan lain-lain yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya atau kebutuhan dalam bermain. Kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini tidak lepas dari pembelajaran matematika. Kemampuan dasar matematika ini dapat dilihat dari kemampuan anak tersebut dalam mengenal konsep bilangan, menghitung pada batas tertentu, dan mengenal berbagai macam pola (Martini

Jamaris, 2006: 41). Anak usia taman kanak-kanak sudah memiliki kemampuan matematika dan pengetahuan tentang alam sekitar, yang dikenalnya melalui pengetahuan alam sekitarnya. Di mulai dari anak mengetahui bentuk-bentuk suatu objek, kemudian tahap selanjutnya adalah anak mulai memahami dari objek yang diketahuinya tersebut.

Penelitian dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak melalui bermain dakon geometri dipilih berdasarkan prinsip-prinsip bermain sambil belajar. Kemampuan dalam mengenal bentuk geometri sebelum dengan bermain dakon geometri dilakukan dengan menggambar bentuk-bentuk geometri di papan tulis tanpa menggunakan objek atau media langsung, sehingga anak masih kesulitan saat mengenal bentuk-bentuk geometri. Menurut Agung Triharso (2013: 7), cara agar suasana belajar menjadi menyenangkan dan menantang adalah menggabungkan bermain dan belajar. Secara tidak langsung anak-anak belajar dalam suatu permainan, tetapi juga bermain ketika belajar. Pembelajaran untuk mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak dapat dilakukan dengan permainan. Melalui permainan tersebut anak-anak akan mudah belajar mulai dari mengetahui, memahami, dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari karena antara belajar dan bermain sama-sama menyenangkan sekaligus menantang, selain itu dalam sebuah permainan dakon geometri yang dimainkan oleh dua pemain akan membuat anak merasa tertantang untuk menjadi pemenangnya.

Kegiatan mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri dilakukan dengan sangat hati-hati dalam memasukkan biji-bijian dakon ke lubang

papan dakon sesuai dengan tutup lubang papan dakonnya. Oleh karena itu ketika anak akan memasukkan bijiannya harus melihat bijian yang akan dimasukkan ke tutup lubang papan dakon geometri. Hasil yang diperoleh setelah bermain dakon geometri anak sangat antusias dalam memainkan dakon geometri ini terlihat saat anak menyebutkan dan memberi nama bentuk geometri. Selain itu saat mengerjakan LKA untuk memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri anak dapat mengerjakan dengan baik dan mampu mendeskripsikan mengenai bentuk gambar yang sama dengan bentuk geometri.

Kegiatan pada saat menggambar dan menyusun bentuk geometri anak sangat ulet dalam mengerjakan, keaktifan anak muncul saat bercerita di depan kelas, dalam bercerita mengenai susunan bentuk yang dibuatnya anak dapat menjelaskan gambarnya di depan teman-temannya dan terjadi percakapan aktif antara guru dan anak-anak yang mendengarkan cerita temannya. Pelaksanaan setelah bermain dakon geometri disesuaikan dengan tema dan sub tema yang dibahas. Dalam bermain dakon geometri diperlukan kehati-hatian dan kejelian dalam memasukkan bijian miniatur bentuk geometri dengan tutup lubang papan dakon.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan oleh peneliti dan guru kelas dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak Kelompok A di TK Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul melalui permainan

dakon geometri mengalami peningkatan dengan baik. Akan tetapi dalam pelaksanaan penelitian masih terdapat keterbatasan, yaitu:

1. Penelitian ini menggunakan dakon geometri yang mempunyai banyak tata cara dan aturan main yang disesuaikan, walaupun disadari terdapat banyak metode yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri menggunakan metode lainnya.
2. Dakon geometri merupakan salah satu media pembelajaran baru yang kegiatan bermainnya memerlukan sikap kehati-hatian dan kejelian dan belum ada yang melaksanakannya di tempat penelitian, sehingga anak masih dalam penyesuaian peraturan permainan dalam pelaksanaannya.
3. Berjalannya kegiatan bermain dakon geometri kurang kondusif, dikarenakan jumlah observer terbatas.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Langkah-langkah untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran diawali dengan guru mengajak anak untuk membuat kelompok.
2. Guru mendemonstrasikan tata cara bermain dakon geometri, kemudian anak melakukan permainan.
3. Kegiatan selanjutnya yaitu saat kegiatan bermain dakon geometri anak memasukkan bijian dakon dengan mengucapkan nama bentuk bijian dakon geometri.
4. Guru memberikan pertanyaan pada anak mengenai nama bentuk geometri.
5. Selanjutnya anak memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri dan mendeskripsikan masing-masing bentuknya.
6. Kemudian anak menggambar dan menyusun beberapa bentuk geometri menjadi sebuah benda.
7. Anak diberi kesempatan oleh guru untuk bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari susunan bentuk geometri.

Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri dalam pelaksanaan Pratindakan pada indikator kemampuan mengetahui adalah 41,11%, pada Siklus I meningkat 61,48%, dan pada Siklus II meningkat menjadi 88,33%, kemampuan memahami pada

pelaksanaan Pratindakan 30%, Siklus I meningkat 61,11%, Siklus II meningkat menjadi 86,66%, sedangkan kemampuan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari Pratindakan 50,62%, pada Siklus I meningkat 67,32%, Siklus II meningkat menjadi 85,36%.

B. Saran

Ada beberapa hal yang disampaikan penulis sebagai saran, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Permainan dakon geometri sebaiknya dimainkan anak secara rutin, agar dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri.
2. Guru hendaknya mendampingi anak ketika bermain dakon geometri agar kegiatan bermainnya dapat berjalan dengan kondusif.
3. Guru hendaknya dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak melalui permainan dakon geometri yang aturan bermainnya menggunakan prinsip bermain sambil belajar.
4. Sekolah hendaknya dapat mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran di kelas guna untuk mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri, maka kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna apabila menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yoni. (2013). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia Pustaka Keluarga.
- Agung Triharso. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Ahmad Turmuzi. (2013). *Mengingat dan Memahami Kembali tentang Teori Taksonomi Bloom*. Diakses dari <http://edukasi.kompasiana.com/2013/02/05/531087.html> pada tanggal 26 Januari 2014 jam 10.00 WIB.
- Anas Sudijono. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Antonius. C. Prihandoko. (2006). *Memahami Konsep Matematika Secara Benar dan Menyajikannya dengan Menarik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Bird, J. (2002). *Matematika Dasar Teori dan Aplikasi*. (Alih bahasa: Refina Indriasari). Jakarta: Erlangga.
- Daitin Tarigan. (2006). *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Fitri Ariyanti, Lita Edia & Khamsa Noory. (2007). *Diary Tumbuh Kembang Anak Usia 0-6 Tahun*. Bandung: Read Publishing House.
- Harun Rasyid, Mansyur & Suratno. (2009) *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Persindo.
- H.E. Mulyasa. (2012). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak*. (Alih bahasa: Agus Dharma). Jakarta: Erlangga.
- Ivan Lanin. (2012). *Taksonomi Bloom*. Diakses dari <http://iknow.apb-group.com/taksonomi-bloom/> pada tanggal 16 Desember 2013, Jam 21.45 WIB.

- Kasihani Kasbolah. (1999). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Lestari K.W. (2011). *Konsep Matematika*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Lisnawaty Simanjutak, Poltak Manurung, Doni C. Matulina. (1993). *Metode Mengajar Matematika*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Martini Jamaris. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Masitoh & Siti Aisiyah (2009). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2005). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Mukhtar Latif, Zukhairina, Rita Zubaidah & Muhammad Afandi. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Media Group.
- M. Ngalm Purwanto. (2006). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Pitadjeng. (2006). *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Rita Eka Izzaty, Siti Partini Suardiman, Yulia Ayriza, Purwandari, Hiryanto, & Rosita E. Kusmaryani. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sa'dun Akbar. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: CV. Cipta Media.
- Santrock, J. W. (2002). *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup Jilid I*. (Alih bahasa: Achmad Chusairi & Juda Damalik). Jakarta: Erlangga.
- Slamet Suyanto. (2005a). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.

- Slamet Suyanto. (2005b). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sri Subarinah. (2006). *Inovasi Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi.
- Sudaryanti. (2006). *Modul Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, & Supardi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukardi. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Media Grafika.
- Sumintarsih. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press Puri Arsita.
- Takdirotun Musfiroh. (2005). *Bermain sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Wina Sanjaya. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

SURAT PERNYATAAN

VALIDASI

SURAT PERNYATAAN VALIDASI

Dengan ini, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dr. Slamet Suyanto, M.Ed
NIP : 196207021991011001
Instansi : Fakultas Matematika & IPA

Sebagai validator atas instrumen penelitian yang disusun oleh:

Nama : Desy Wahyu Rustiyanti
NIM : 10111244008
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dari aspek materi yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas sudah dikonsultasikan dan layak digunakan dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak TK A Usia 4-5 Tahun di TK Arum Puspita Triharjo Bantul”.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Febuari 2014

Validator



Dr. Slamet Suyanto, M.Ed

LAMPIRAN 2

SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 74/ /UN34.11/PL/2014
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

4 Februari 2014

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Desy Wahyu Rustiyanti
NIM : 10111244008
Prodi/Jurusan : PG PAUD/PPSD
Alamat : Karang Rejo, Rt 04/01, Des. Mayonglori Kec. Mayong, Kab. Jepara

Schubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK Arum Puspita, Ciren, Pandak, Bantul
Subyek : Kelompok A
Obyek : Pengenalan Bentuk Geometri
Waktu : Februari-Maret 2014
Judul : Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Arum Puspita Triharjo Bantul

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/85/2/2014

Membaca Surat : **DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN** Nomor : **741/UN34.11/PL/2014**
Tanggal : **4 FEBRUARI 2014** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembang Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **DESY WAHYU RUSTIYANTI** NIP/NM : **10111244008**
Alamat : **FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, PG PAUD, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Judul : **PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN DAKON GEOMETRI PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK ARUM PUSPITA TRIHARJO BANTUL**
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
Waktu : **5 FEBRUARI 2014 s/d 5 MEI 2014**

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

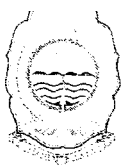
Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal **5 FEBRUARI 2014**
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Hedda Susilowati, SH
NIP 39560120 198503 2 003

Tembusan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI BANTUL C.Q BAPPEDA BANTUL
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / Reg / 0360 / S1 / 2014

Menunjuk Surat : Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/Reg/VI/ 85/1/2014

Mengingat : Tanggal : 05 Februari 2014 Perihal : Ijin Penelitian

- Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
- Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
- Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada

Nama : **DESY WAHYU RUSTIYANTI**
P. T / Alamat : **Fak Ilmu Pendidikan UNY, PG, PAUD UNY, Karangmalang Yogyakarta**
NIP/NIM/No. KTP : **10111244008**
Tema/Judul : **PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN DAKON GEOMETRI PADA ANAK USIA 4 - 5 TAHUN DI TK ARUM PUSPITA TRIHARJO**
Lokasi : **TK ARUM PUSPITA Dusun Ciren Desa Triharjo Pandak**
Waktu : **06 Februari sd 05 Mei 2014**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
- Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
- Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
- Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
- Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
- Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
- Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l
Pada tanggal : 06 Februari 2014

A.n. Kepala,
Kepala Bidang Data
Penelitian dan Pengembangan,
u.b. Kasubbid. litbang

Heny Endrawati S.P., M.P.
NIP. 197106061998032004

Tembusan disampaikan kepada Yth.

- Bupati Bantul (sebagai laporan)
- Ka. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
- Ka. Dinas Pendidikan Menengah dan Non Formal Kab. Bantul
- Camat Pandak
- Lurah Desa Triharjo
- Ka. TK ARUM PUSPITA Dusun Ciren Desa Triharjo Pandak
- Yang Bersangkutan (Mahasiswa)

TAMAN KANAK-KANAK ARUM PUSPITA
Alamat : Ciren Triharjo Pandak Bantul 55761

SURAT KETERANGAN

No. 06/TK AP/C/III/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Taman Kanak-Kanak Arum Puspita Ciren Triharjo Pandak menerangkan bahwa :

Nama : DESY WAHYU RUSTIYANTI

NIP : 10111244008

Mahasiswa : UNY


Jurusan : PGPAUD

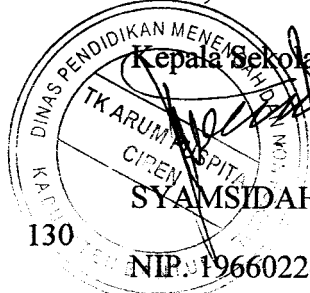
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Benar-benar telah melaksanakan penelitian yang berjudul “ Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan Dakon Geometri pada TK Kelompok A usia 4-5 tahun di TK Arum Puspita Ciren Triharjo Pandak Bantul” Mulai tanggal 6 Februari 2014 sampai dengan 26 Februari 2014.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Ciren, 26 Maret 2014

Kepala Sekolah

SYAMSIDAH, S.Pd.AUD
NIP. 196602241987022002



LAMPIRAN 3

KISI-KISI INSTRUMEN

Kisi-kisi Instrumen Penelitian Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Dakon Geometri

Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri	Deskriptor	Kegiatan	Instrumen	Keterangan
Pengetahuan (Mengetahui bentuk-bentuk geometri dan namanya)	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak mampu mengucapkan bentuk geometri b. Anak mampu memberi nama bentuk geometri 	Selama bermain dakon geometri	Tes Lisan	
Pemahaman (Memahami bentuk-bentuk geometri)	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak mampu memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri b. Anak mampu mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri 	Selesai bermain dakon geometri	LKA Tes Lisan	
Penerapan (Menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari)	<ul style="list-style-type: none"> a. Anak mampu menggambar bentuk geometri b. Anak mampu menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda c. Anak mampu bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susunan bentuk geometri 	Selesai kegiatan bermain dakon	Lembar Observasi <i>Check List</i>	

LAMPIRAN 3

**PANDUAN TES LISAN, LKA,
DAN PANDUAN *CHECK LIST***

PANDUAN TES LISAN
Mengetahui bentuk geometri dan namanya

Nama :

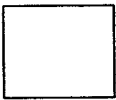
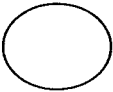

Usia :

Hari/tanggal :

Pengamat :

Petunjuk

1. Isilah kolom jawaban anak sesuai dengan hasil pengamatan.
2. Berikan penilaian dengan menuliskan angka pada kolom skor sesuai jawaban anak.

No.	Mengetahui Bentuk Geometri	Pertanyaan	Kunci Jawaban	Jawaban Anak	Skor
1.		a. Bentuk apa ini? b. Apa nama bentuknya?	- Segi empat, kotak - Persegi		
2.		a. Bentuk apa ini? b. Apa nama bentuknya?	- Bundar, bulat - Lingkaran		
3.		a. Bentuk apa ini? b. Apa nama bentuknya?	- Segi tiga - Segi tiga		
Jumlah skor					

RUBRIK PENILAIAN
PANDUAN TES LISAN
Mengetahui bentuk geometri dan namanya

1. Bobot skor pda setiap nomor soal

No Soal	Bobot Skor
1.a	2
1.b	1
2.a	2
2.b	1
3.a	2
3.b	2
Total Skor = 10	




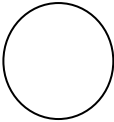
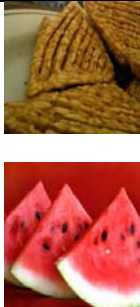
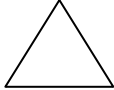
2. Rubrik Penilaian

No Soal	Skor	Deskripsi
1.a	2	Jika anak dapat menjawab dengan benar 2 bentuk geometri
	1	Jika anak dapat menjawab dengan benar 1 bentuk geometri
	0	Jika anak menjawab salah bentuk geometri
1.b	1	Jika anak dapat menjawab dengan benar nama bentuk geometri
	0	Jika anak menjawab salah nama nama bentuk geometri
2.a	2	Jika anak dapat menjawab dengan benar 2 bentuk geometri
	1	Jika anak dapat menjawab dengan benar 1 bentuk geometri
	0	Jika anak menjawab salah bentuk geometri
2.b	1	Jika anak dapat menjawab dengan benar 1 nama bentuk geometri
	0	Jika anak menjawab salah bentuk geometri
3.a	2	Jika anak menjawab dengan benar bentuk geometri
	0	Jika anak menjawab salah bentuk geometri
3.b	2	Jika anak menjawab benar nama bentuk geometri
	0	Jika anak salah menjawab nama bentuk geometri

PANDUAN TES LISAN
Mendeskripsikan Bentuk-Bentuk Geometri

Nama :
 Usia :
 Hari/tanggal :
 Pengamat :
 Petunjuk

1. Isilah kolom jawaban anak sesuai dengan hasil pengamatan.
2. Berikan penilaian dengan menuliskan angka pada kolom skor sesuai jawaban anak.

No.	Macam-Macam Bentuk Geometri	Pertanyaan	Kunci Jawaban	Jawaban Anak	Skor
1.	 	a. Gambar apa ini? b. Bagaimana bentuknya?	- Tahu - Seperti persegi, kotak, seperti segi empat		
2.	 	a. Gambar apa ini? b. Bagaimana Bentuknya?	- Biskuit - Bundar, bulat, seperti lingkaran		
3.	 	a. Gambar apa ini? b. Bagaimana bentuknya?	- Tempe dan semangka - Seperti segi tiga		
Jumlah skor					

RUBRIK PENILAIAN
PANDUAN TES LISAN
Mendeskripsikan bentuk-bentuk geometri

3. Bobot skor pda setiap nomor soal

No Soal	Bobot Skor
1.a	1
1.b	3
2.a	1
2.b	3
3.a	2
3.b	1
Total Skor = 10	





4. Rubrik Penilaian

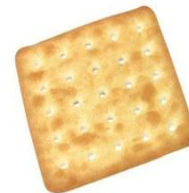
No Soal	Skor	Deskripsi
1.a	1	Jika anak dapat menjawab dengan benar gambarnya
	0	Jika anak menjawab salah gambarnya
1.b	3	Jika anak dapat mendeskripsikan 3 gambar
	2	Jika anak dapat mendeskripsikan 2 gambar
	1	Jika anak dapat mendeskripsikan 1 gambar
	0	Jika anak tidak dapat mendeskripsikan gambar
2.a	1	Jika anak dapat menjawab dengan benar gambarnya
	0	Jika anak menjawab salah gambarnya
2.b	3	Jika anak dapat mendeskripsikan 3 gambar
	2	Jika anak dapat mendeskripsikan 2 gambar
	1	Jika anak dapat mendeskripsikan 1 gambar
	0	Jika anak tidak dapat mendeskripsikan gambar
3.a	2	Jika anak dapat menjawab dengan benar 2 gambarnya
	1	Jika anak dapat menjawab dengan benar 1 gambarnya
	0	Jika anak menjawab salah gambarnya
3.b	1	Jika anak dapat mendeskripsikan gambarnya
	0	Jika anak tidak dapat mendeskripsikan gambar

Lembar Kerja Anak

Nama :

Tanggal :

Berilah warna merah  pada gambar yang mempunyai bentuk yang sama dengan persegi , berilah warna kuning  pada gambar yang mempunyai bentuk yang sama dengan segitiga  ini, dan berilah warna biru  pada gambar yang mempunyai bentuk yang sama dengan  pada gambar yang telah disediakan



RUBRIK PENILAIAN
Lembar Kerja Anak (LKA)

Deskripsi	Skor
Setiap jawaban benar	1
Setiap jawaban salah	0
Total Skor	10

**LEMBAR OBSERVASI *CHECK LIST* KEMAMPUAN MENERAPKAN
BENTUK GEOMETRI DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI
(MENGGAMBAR dan MENYUSUN BENTUK GEOMETRI)**

Semester :

Tema/ Sub Tema :

Hari/ Tanggal :

Petunjuk : Berilah tanda *check list* (v) kolom angka 1-3 sesuai dengan hasil pengamatan.

pengamatan.													
No	Nama Anak	Kriteria Penilaian Menggambar, Menyusun, dan Bercerita									Jumlah Nilai	Komentar Guru	
		Menggambar Bentuk Geometri			Menyusun Bentuk Geometri			Bercerita mengenai benda yang di susun dari bentuk geometri					
		1	2	3	1	2	3	1	2	3			
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													

Rubrik Penilaian Kemampuan Menerapkan Bentuk Geometri Dalam Kehidupan Sehari-hari

No	Variabel	Skor	Deskriptor	Keterangan
1.	Menggambar bentuk geometri	3	Jika anak telah mampu menggambar 3 bentuk geometri masing-masing bentuk 3 gambar	Anak sudah mampu menggambar 3 bentuk geometri
		2	Jika anak menggambar 1-2 bentuk geometri	Anak menggambar 1-2 bentuk geometri
		1	Jika anak masih di bantu guru menggambar bentuk geometri	Jika anak belum mampu menggambar bentuk geometri
2.	Menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda	3	Jika anak telah mampu menyusun bentuk geometri menjadi 3 bentuk suatu benda	Anak sudah mampu menyusun bentuk geometri menjadi 3 bentuk suatu benda secara mandiri
		2	Jika anak menyusun bentuk geometri menjadi 1-2 bentuk suatu benda	Anak menyusun bentuk geometri menjadi 1-2 bentuk suatu benda
		1	Jika anak masih di bantu guru menyusun bentuk geometri menjadi suatu benda	Jika anak belum mampu menyusun bentuk geometri menjadi suatu benda dan masih di bantu oleh guru
3.	Menceritakan benda dari susunan beberapa bentuk geometri	3	Jika anak mampu bercerita di depan kelas tanpa ditunjuk	Anak sudah mampu bercerita mengenai benda yang dibuatnya tanpa ditunjuk
		2	Jika anak bercerita di depan kelas dengan ditunjuk	Anak bercerita mengenai benda yang dibuatnya dengan ditunjuk
		1	Jika anak tidak mampu bercerita	Anak belum mampu bercerita mengenai benda yang dibuatnya

Bobot Skor pada Setiap Variabel

No	Skor
1.	3
2.	3
3.	3
Total Skor = 9	

LAMPIRAN 5

RENCANA KEGIATAN HARIAN

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : A
 SEMESTER/ MINGGU : II / III. 1
 TEMA/ SUB TEMA : PEKERJAAN/ALAT BEKERJA
 HARI/ TANGGAL : Kamis, 6 Febuari 2014
 WAKTU : ± 120 MENIT

TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN				
				ALAT	HASIL			
Membiasakan diri berperilaku baik (NAM 4)	Anak dapat berbuat baik dengan temannya di sekolah	<ul style="list-style-type: none"> KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT 1. Salam, berdoa, bernyanyi 2. Menaati tat tertib sekolah (berseragam dan berperilaku baik) 3. Tanya jawab “alat bekerja” 	Anak langsung	Observasi (Kelancaran)				
Mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi (KOG. B.2)	Anak dapat mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang sama	<ul style="list-style-type: none"> KEGIATAN INTI ± 60 MENIT Praktek langsung bermain dakon geometri - Anak mendengarkan guru mengenai tata cara bermain dakon geometri - Anak diajak untuk membentuk kelompok dengan teman lain. Satu kelompok terdiri dari 2 siswa. - Guru membagikan papan dakon geometri ke tiap-tiap kelompok 1. Mengucapkan bentuk geometri dan memberi nama bentuk geometri a. Anak bermain dakon geometri 	Anak langsung, Papan dakon geometri, LKA, Lem dan Kertas					

		<p>dimulai dari memasukkan biji-bijian dakon ke papan lubang dakon:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setiap anak mengambil lima buah biji untuk dimasukkan ke dalam lubang papan dakon geometri sesuai dengan tutup lubangnya secara bergantian. - Setelah itu anak diminta untuk mengucapkan bentuk geometri sambil memasukkan biji-bijiannya ke lubang papan dakon <p>b. Selesai bermain dakon geometri guru membuka tutup lubang papan dakon dan memberikan pertanyaan pada anak mengenai bentuk-bentuk geometri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak menjawab pertanyaan dari guru secara lisan <p>2. Memberikan contoh dan mendeskripsikan bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri</p> <p>a. Memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak melingkari gambar yang sama dengan bentuk geometri melalui LKA - Gambar yang sama dengan segi empat di beri warna merah, segi tiga warna kuning, dan lingkaran warna biru 						
--	--	---	--	--	--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> • ISTIRAHAT ± 10 MENIT Cuci tangan, berdoa, makan bekal, bermain bebas 							
Melempar sesuatu secara terarah (MK 4)	Anak mampu melempar bola secara terarah	<ul style="list-style-type: none"> • KEGIATAN AKHIR ± 20 MENIT <ol style="list-style-type: none"> 1. Praktek langsung <ul style="list-style-type: none"> - Anak melempar bola secara terarah 2. Diskusi kegiatan sehari 3. Bernyanyi, berdoa, salam, dan pulang 	Anak langsung	Unjuk Kerja (Ketertiban)					

Mengetahui,



Kepala Sekolah TK Arum Puspita

Syamsidah, S. Pd. AUD

19660224 198702 2 002

Yogyakarta, 6 Febuari 2014

Guru Kelas

Sri Suyamsih, S. Pd. AUD

19820626 200801 2 010

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : A
 SEMESTER/ MINGGU : II / III. 1
 TEMA/ SUB TEMA : PEKERJAAN/MACAM-MACAM PEKERJAAN
 HARI/ TANGGAL : Rabu, 12 Febuari 2014
 WAKTU : ± 120 MENIT

TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN			
				ALAT	HASIL		
Membiasakan diri berperilaku baik (NAM 5)	Anak dapat berdoa dengan rapi dan baik	<ul style="list-style-type: none"> KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT <ol style="list-style-type: none"> Salam, berdoa, bernyanyi <ul style="list-style-type: none"> Anak dapat berdoa dengan baik Tanya jawab “macam-macam pekerjaan 	Anak langsung	Observasi (Kelancaran)			
Mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi (KOG. B.2)	Anak dapat mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang sama	<ul style="list-style-type: none"> KEGIATAN INTI ± 60 MENIT <p>Praktek langsung bermain dakon geometri</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak mendengarkan guru mengenai tata cara bermain dakon geometri Anak diajak untuk membentuk kelompok dengan teman lain. Satu kelompok terdiri dari 2 siswa. Guru membagikan papan dakon geometri ke tiap-tiap kelompok <ol style="list-style-type: none"> Mengucapkan bentuk geometri dan memberi nama bentuk geometri <ol style="list-style-type: none"> Anak bermain dakon geometri dimulai dari memasukkan biji-bijian dakon ke papan lubang dakon: 	Anak langsung, Papan dakon geometri, LKA, Lem dan Kertas				

		<ul style="list-style-type: none"> - Setiap anak mengambil lima buah biji untuk dimasukkan ke dalam lubang papan dakon geometri sesuai dengan tutup lubangnya secara bergantian. - Setelah itu anak diminta untuk mengucapkan bentuk geometri sambil memasukkan biji-bijiannya ke lubang papan dakon b. Selesai bermain dakon geometri guru membuka tutup lubang papan dakon dan memberikan pertanyaan pada anak mengenai bentuk-bentuk geometri - Anak menjawab pertanyaan dari guru secara lisan 2. Memberikan contoh dan mendeskripsikan bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri a. Memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri - Anak melingkari gambar yang sama dengan bentuk geometri melalui LKA - Gambar yang sama dengan segi empat di beri warna merah, segi tiga warna kuning, dan lingkaran warna biru b. Mendeskripsikan bentuk pada masing-masing gambar yang sama - Anak menjawab pertanyaan dari 						
--	--	---	--	--	--	--	--	--

		<p>guru mengenai gambar yang sudah diberi warna secara lisan</p> <p>3. Menggambar, menyusun, dan bercerita mengenai benda yang di buatnya</p> <p>a. Menggambar bentuk geometri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak menggambar bentuk geometri yaitu lingkaran, segi tiga, dan lingkaran. Masing-masing menggambar tiga buah segitiga, lingkaran, dan segi empat <p>b. Menyusun</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak menyusun bentuk-bentuk geometri menjadi beberapa macam-macam pekerjaan seperti polisi, dokter, petani, dan lain-lain <p>c. Bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susuanan bentuk geometri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak satu per satu menceritakan bentuk-bentuk yang disusunnya di depan kelas. 						
Meniru Huruf (BHS. C4)	Anak dapat meniru huruf dari sebuah kata	<p>Meniru huruf dari sebuah kata</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak meniru huruf dari sebuah kata “Polisi, Petani, Dokter, Nelayan, Pilot, Bidan” 	Anak langsung, LKA					
		<ul style="list-style-type: none"> • ISTIRAHAT ± 10 MENIT <p>Cuci tangan, berdoa, makan bekal, bermain bebas</p>						

Melakukan Gerakan Antisipasi (MK. 6)	Anak mampu bermain simpai	<ul style="list-style-type: none"> KEGIATAN AKHIR ± 20 MENIT <ol style="list-style-type: none"> Praktek langsung <ul style="list-style-type: none"> Anak bermain simpai bersama teman dan guru Diskusi kegiatan sehari Berdoa, salam, dan pulang 	Anak langsung, simpai	Unjuk Kerja (Ketertiban)					
--------------------------------------	---------------------------	---	-----------------------	--------------------------	--	--	--	--	--

Mengetahui,



Syamsidah, S. Pd. AUD

19660224 198702 2 002

Yogyakarta, 12 Febuari 2014

Guru Kelas

Sri Suyamsih, S. Pd. AUD

19820626 200801 2 010

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : A
 SEMESTER/ MINGGU : II / III. 2
 TEMA/ SUB TEMA : PEKERJAAN/MACAM-MACAM PEKERJAAN
 HARI/ TANGGAL : Kamis, 13 Febuari 2014
 WAKTU : ± 120 MENIT

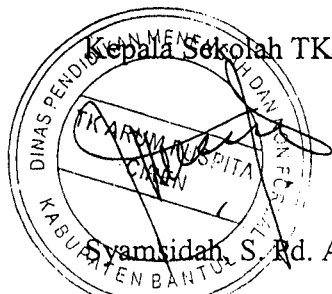
TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN				
				ALAT	HASIL			
Mengenal perilaku baik/sopan dan buruk (NAM 4)	Anak dapat berpakaian rapi di sekolah	<ul style="list-style-type: none"> KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT <ol style="list-style-type: none"> Salam, berdoa, bernyanyi Tanya jawab “tata tertib seragam sekolah” dan “macam-macam pekerjaan” Melakukan lempar tangkap bola 	Anak langsung Bola	Observasi (Kelancaran)				
Mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi (KOG. B.2)	Anak dapat mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang sama	<ul style="list-style-type: none"> KEGIATAN INTI ± 60 MENIT Praktek langsung bermain dakon geometri <ul style="list-style-type: none"> Anak mendengarkan guru mengenai tata cara bermain dakon geometri Anak diajak untuk membentuk kelompok dengan teman lain. Satu kelompok terdiri dari 2 siswa. Guru membagikan papan dakon geometri ke tiap-tiap kelompok 1. Mengucapkan bentuk geometri dan memberi nama bentuk geometri <ol style="list-style-type: none"> Anak bermain dakon geometri 	Anak langsung, Papan dakon geometri, LKA, Lem dan Kertas					

		<p>dimulai dari memasukkan biji-bijian dakon ke papan lubang dakon:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setiap anak mengambil lima buah biji untuk dimasukkan ke dalam lubang papan dakon geometri sesuai dengan tutup lubangnya secara bergantian. - Setelah itu anak diminta untuk mengucapkan bentuk geometri sambil memasukkan biji-bijiannya ke lubang papan dakon <p>b. Selesai bermain dakon geometri guru membuka tutup lubang papan dakon dan memberikan pertanyaan pada anak mengenai bentuk-bentuk geometri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak menjawab pertanyaan dari guru secara lisan <p>2. Memberikan contoh dan mendeskripsikan bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri</p> <p>a. Memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak melingkari gambar yang sama dengan bentuk geometri melalui LKA - Gambar yang sama dengan segi empat di beri warna merah, segi tiga warna kuning, dan lingkaran warna biru 						
--	--	---	--	--	--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> • ISTIRAHAT ± 10 MENIT Cuci tangan, berdoa, makan bekal, bermain bebas 						
Menirukan gerakan pesawat terbang (MK 1)	Anak mampu menirukan gerakan pesawat terbang	<ul style="list-style-type: none"> • KEGIATAN AKHIR ± 20 MENIT <ol style="list-style-type: none"> 1. Praktek langsung <ul style="list-style-type: none"> - Anak menirukan gerakan pesawat terbang saat terbang di udara dan saat mendarat 2. Diskusi kegiatan sehari 3. Bernyanyi, berdoa, salam, dan pulang 	Anak langsung	Unjuk Kerja (Ketertiban)				

Mengetahui,

Kepala Sekolah TK Arum Puspita



Syamsidah, S. Pd. AUD

19660224 198702 2 002

Yogyakarta, 13 Febuari 2014

Guru Kelas

Sri Suyamsih, S. Pd. AUD

19820626 200801 2 010

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : A
 SEMESTER/ MINGGU : II / III. 3
 TEMA/ SUB TEMA : PEKERJAAN/TEMPAT BEKERJA
 HARI/ TANGGAL : Rabu, 19 Febuari 2014
 WAKTU : \pm 120 MENIT

TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN				
				ALAT	HASIL			
Mengenal perilaku perilaku baik/sopan dan buruk (NAM 4)	Selalu bersikap ramah	<ul style="list-style-type: none">• KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT1. Salam, berdoa, bernyanyi2. Bersikap ramah kepada semua teman3. Tanya jawab mengenai ‘Tempat-tempat bekerja’	Anak langsung	Observasi (Kelancaran)				
Mengklasifikasi- kasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi (KOG. B.2)	Anak dapat mengklasifikasi- kasikan benda ke dalam kelompok yang sama	<ul style="list-style-type: none">• KEGIATAN INTI ± 60 MENITPraktek langsung bermain dakon geometri- Anak mendengarkan guru mengenai tata cara bermain dakon geometri- Anak diajak untuk membentuk kelompok dengan teman lain. Satu kelompok terdiri dari 2 siswa.- Guru membagikan papan dakon geometri ke tiap-tiap kelompok1. Mengucapkan bentuk geometri dan memberi nama bentuk geometri<ul style="list-style-type: none">a. Anak bermain dakon geometri dimulai dari memasukkan biji-	Anak langsung, Papan dakon geometri, LKA, Lem dan Kertas					

		<p>bijian dakon ke papan lubang dakon:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setiap anak mengambil lima buah biji untuk dimasukkan ke dalam lubang papan dakon geometri sesuai dengan tutup lubangnya secara bergantian. - Setelah itu anak diminta untuk mengucapkan bentuk geometri sambil memasukkan biji-bijiannya ke lubang papan dakon <p>b. Selesai bermain dakon geometri guru membuka tutup lubang papan dakon dan memberikan pertanyaan pada anak mengenai bentuk-bentuk geometri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak menjawab pertanyaan dari guru secara lisan <p>2. Memberikan contoh dan mendeskripsikan bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri</p> <p>a. Memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak melingkari gambar yang sama dengan bentuk geometri melalui LKA - Gambar yang sama dengan segi empat di beri warna merah, segi tiga warna kuning, dan lingkaran warna biru <p>b. Mendeskripsikan bentuk pada</p>							
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

<p>Mengulang kalimat sederhana (BHS. A1)</p>	<p>Anak dapat mengulang kalimat sederhana yang diberikan guru</p>	<p>masing-masing gambar yang sama</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak menjawab pertanyaan dari guru mengenai gambar yang sudah diberi warna secara lisan <p>3. Menggambar, menyusun, dan bercerita mengenai benda yang di buatnya</p> <p>a. Menggambar bentuk geometri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak menggambar bentuk geometri yaitu lingkaran, segi tiga, dan lingkaran. Masing-masing menggambar tiga buah segitiga, lingkaran, dan segi empat <p>b. Menyusun</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak menyusun bentuk-bentuk geometri menjadi beberapa macam-macam tempat pekerjaan seperti pabrik, sekolah, kantor polisi, rumah sakit, dan lain-lain. <p>c. Bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susunan bentuk geometri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak satu per satu menceritakan bentuk-bentuk yang disusunnya di depan kelas. <p>Mengulang kalimat sederhana</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diminta untuk mengulang 3 kalimat dengan menuliskan kembali kalimat yang ada di buku anak 	<p>Anak langsung, LKA</p>	
--	---	---	---------------------------	--

		<ul style="list-style-type: none"> • ISTIRAHAT ± 30 MENIT Cuci tangan, berdoa, makan bekal, bermain bebas 							
Menghargai orang lain (SE 8)	Anak mampu menghargai teman	<ul style="list-style-type: none"> • KEGIATAN AKHIR ± 30 MENIT 1. Memberikan contoh perilaku menghargai teman <ul style="list-style-type: none"> - Anak diminta memberi perilaku menghargai temannya 2. Diskusi kegiatan sehari 3. Hafalan surat-surat pendek 4. Bernyanyi, berdoa, salam, dan Pulang 	Anak langsung	Unjuk Kerja (Ketertiban)					

Mengetahui,



Kepala Sekolah TK Arum Puspita

Syamsidah, S. Pd. AUD

19660224 198702 2 002

Yogyakarta, 19 Febuari 2014

Guru Kelas

Sri Suyamsih, S. Pd. AUD

19820626 200801 2 010

RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK : A
 SEMESTER/ MINGGU : II / III. 3
 TEMA/ SUB TEMA : PEKERJAAN/TEMPAT BEKERJA
 HARI/ TANGGAL : Rabu, 20 Febuari 2014
 WAKTU : ± 120 MENIT


TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN			
				ALAT	HASIL		
Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (BHS. B 3)	Anak mampu menjawab pertanyaan tentang informasi atau kejadian secara sederhana	<ul style="list-style-type: none"> KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT 1. Salam, berdoa, bernyanyi 2. Tanya jawab "Tempat-tempat bekerja" 	Anak langsung	Observasi (Kelancaran)			
Mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi (KOG. B.2)	Anak dapat mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang sama	<ul style="list-style-type: none"> KEGIATAN INTI ± 60 MENIT Praktek langsung bermain dakon geometri - Anak mendengarkan guru mengenai tata cara bermain dakon geometri - Anak diajak untuk membentuk kelompok besar dan kelompok kecil dengan teman lain. - Kelompok kecil terdiri 2 siswa, dan kelompok besar terdiri dari 7 siswa - Guru membagikan papan dakon geometri ke tiap-tiap kelompok 1. Mengucapkan bentuk geometri dan memberi nama bentuk geometri 	Anak langsung, Papan dakon geometri, LKA, Lem dan Kertas				

		<p>a. Anak bermain dakon geometri dimulai dari memasukkan biji-bijian dakon ke papan lubang dakon:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setiap anak mengambil lima buah biji untuk dimasukkan ke dalam lubang papan dakon geometri sesuai dengan tutup lubangnya secara bergantian. - Setelah itu anak diminta untuk mengucapkan bentuk geometri sambil memasukkan biji-bijiannya ke lubang papan dakon <p>b. Selesai bermain dakon geometri guru membuka tutup lubang papan dakon dan memberikan pertanyaan pada anak mengenai bentuk-bentuk geometri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak menjawab pertanyaan dari guru secara lisan <p>2. Memberikan contoh dan mendeskripsikan bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri</p> <p>a. Memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak melingkari gambar yang sama dengan bentuk geometri melalui LKA - Gambar yang sama dengan segi empat di beri warna merah, segi tiga warna kuning, dan lingkaran 							
--	--	---	--	--	--	--	--	--	--

<p>Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit (MH 1)</p>	<p>Anak dapat meronce</p>	<p>warna biru</p> <p>b. Mendeskripsikan bentuk pada masing-masing gambar yang sama</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak menjawab pertanyaan dari guru mengenai gambar yang sudah diberi warna secara lisan <p>3. Menggambar, menyusun, dan bercerita mengenai benda yang di buatnya</p> <p>a. Menggambar bentuk geometri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak menggambar bentuk geometri yaitu lingkaran, segi tiga, dan lingkaran. Masing-masing menggambar tiga buah segitiga, lingkaran, dan segi empat <p>b. Menyusun</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak menyusun bentuk-bentuk geometri menjadi beberapa macam-macam tempat pekerjaan seperti pabrik, sekolah, kantor polisi, rumah sakit, dan lain-lain. <p>c. Bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susunan bentuk geometri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak satu per satu menceritakan bentuk-bentuk yang disusunnya di depan kelas. 	<p>Anak langsung, gambar, tali untuk meronce</p>	
--	---------------------------	--	--	--


		<ul style="list-style-type: none"> • ISTIRAHAT ± 30 MENIT Cuci tangan, berdoa, makan bekal, bermain bebas 						
Mengenal Tuhan melalui agama yang dianutnya (NAM 1)	Anak mampu menyebutkan hari-hari besar agama	<ul style="list-style-type: none"> • KEGIATAN AKHIR ± 30 MENIT <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan hari besar agama <ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu menyebutkan hari-hari besar agama 2. Diskusi kegiatan sehari 3. Berdoa, salam, pulang 	Anak langsung	Unjuk Kerja (Ketertiban)				

Mengetahui,


 Kepala Sekolah TK Arum Puspita
 Syamsidah, S. Pd. AUD
 19660224 198702 2 002

Yogyakarta, 20 Febuari 2014

Guru Kelas


 Sri Suyamsih, S. Pd. AUD
 19820626 200801 2 010

RENCANA KEGIATAN HARIAN

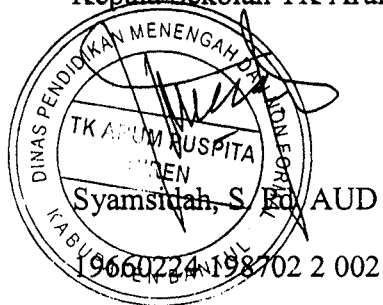
KELOMPOK : A
 SEMESTER/ MINGGU : II / IV. 3
 TEMA/ SUB TEMA : PEKERJAAN/TEMPAT BEKERJA
 HARI/ TANGGAL : Rabu, 26 Febuari 2014
 WAKTU : \pm 120 MENIT

TPP	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	MEDIA/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN				
				ALAT	HASIL			
Menjaga diri sendiri dari lingkungannya (SE 7)	Anak mampu menjaga sikap dan sopan santun	<ul style="list-style-type: none"> KEGIATAN AWAL \pm 30 MENIT 1. Salam, berdoa, bernyanyi 2. Tanya jawab "Tempat-tempat bekerja" 	Anak langsung	Observasi (Kelancaran)				
Mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi (KOG. B.2)	Anak dapat mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang sama	<ul style="list-style-type: none"> KEGIATAN INTI \pm 60 MENIT Praktek langsung bermain dakon geometri - Anak mendengarkan guru mengenai tata cara bermain dakon geometri - Anak diajak untuk membentuk kelompok besar dan kelompok kecil dengan teman lain. - Kelompok kecil terdiri 2 siswa, dan kelompok besar terdiri dari 7 siswa - Guru membagikan papan dakon geometri ke tiap-tiap kelompok 1. Mengucapkan bentuk geometri dan memberi nama bentuk geometri a. Anak bermain dakon geometri dimulai dari memasukkan biji- 	Anak langsung, Papan dakon geometri, LKA, Lem dan Kertas					

		<ul style="list-style-type: none"> • ISTIRAHAT ± 30 MENIT Cuci tangan, berdoa, makan bekal, bermain bebas 							
Meniru gerakan beribadah (NAM 2)	Anak mampu menirukan gerakan wudhu	<ul style="list-style-type: none"> • KEGIATAN AKHIR ± 30 MENIT <ol style="list-style-type: none"> 1. Praktek Langsung <ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu menirukan gerakan wudhu 2. Diskusi kegiatan sehari 3. Hafalan surat-surat pendek 4. Berdoa, salam, pulang 	Anak langsung	Unjuk Kerja (Ketertiban)					

Mengetahui,

Kepala Sekolah TK Arum Puspita



Yogyakarta, 26 Febuari 2014

Guru Kelas

Sri Suyamsih, S. Pd. AUD

19820626 200801 2 010

<p>Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan (BHS. A 2)</p>	<p>Anak dapat melakukan 2-3 perintah secara bersamaan</p>	<p>masing-masing gambar yang sama</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak menjawab pertanyaan dari guru mengenai gambar yang sudah diberi warna secara lisan <p>3. Menggambar, menyusun, dan bercerita mengenai benda yang di buatnya</p> <p>a. Menggambar bentuk geometri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak menggambar bentuk geometri yaitu lingkaran, segi tiga, dan lingkaran. Masing-masing menggambar tiga buah segitiga, lingkaran, dan segi empat <p>b. Menyusun</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak menyusun bentuk-bentuk geometri menjadi beberapa macam-macam tempat pekerjaan seperti pabrik, sekolah, kantor polisi, rumah sakit, dan lain-lain. <p>c. Bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susunan bentuk geometri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak satu per satu menceritakan bentuk-bentuk yang disusunnya di depan kelas. <p>Pemberian tugas “Mengambil buku, buka halaman..., guntinglah gambarnya dan dironce”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak diminta untuk mengerjakan LKA dengan menggunting gambar terlebih dahulu, dan meronce gambarnya 	<p>Anak langsung, LKA (gambar), gunting, tali untuk meronce</p>					
--	---	--	---	--	--	--	--	--

		<p>bijian dakon ke papan lubang dakon:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setiap anak mengambil lima buah biji untuk dimasukkan ke dalam lubang papan dakon geometri sesuai dengan tutup lubangnya secara bergantian. - Setelah itu anak diminta untuk mengucapkan bentuk geometri sambil memasukkan biji-bijiannya ke lubang papan dakon <p>b. Selesai bermain dakon geometri guru membuka tutup lubang papan dakon dan memberikan pertanyaan pada anak mengenai bentuk-bentuk geometri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak menjawab pertanyaan dari guru secara lisan <p>2. Memberikan contoh dan mendeskripsikan bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri</p> <p>a. Memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak melingkari gambar yang sama dengan bentuk geometri melalui LKA - Gambar yang sama dengan segi empat di beri warna merah, segi tiga warna kuning, dan lingkaran warna biru <p>b. Mendeskripsikan bentuk pada</p>							
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

LAMPIRAN 6







HASIL KARYA ANAK

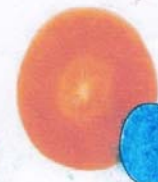
Lembar Kerja Anak

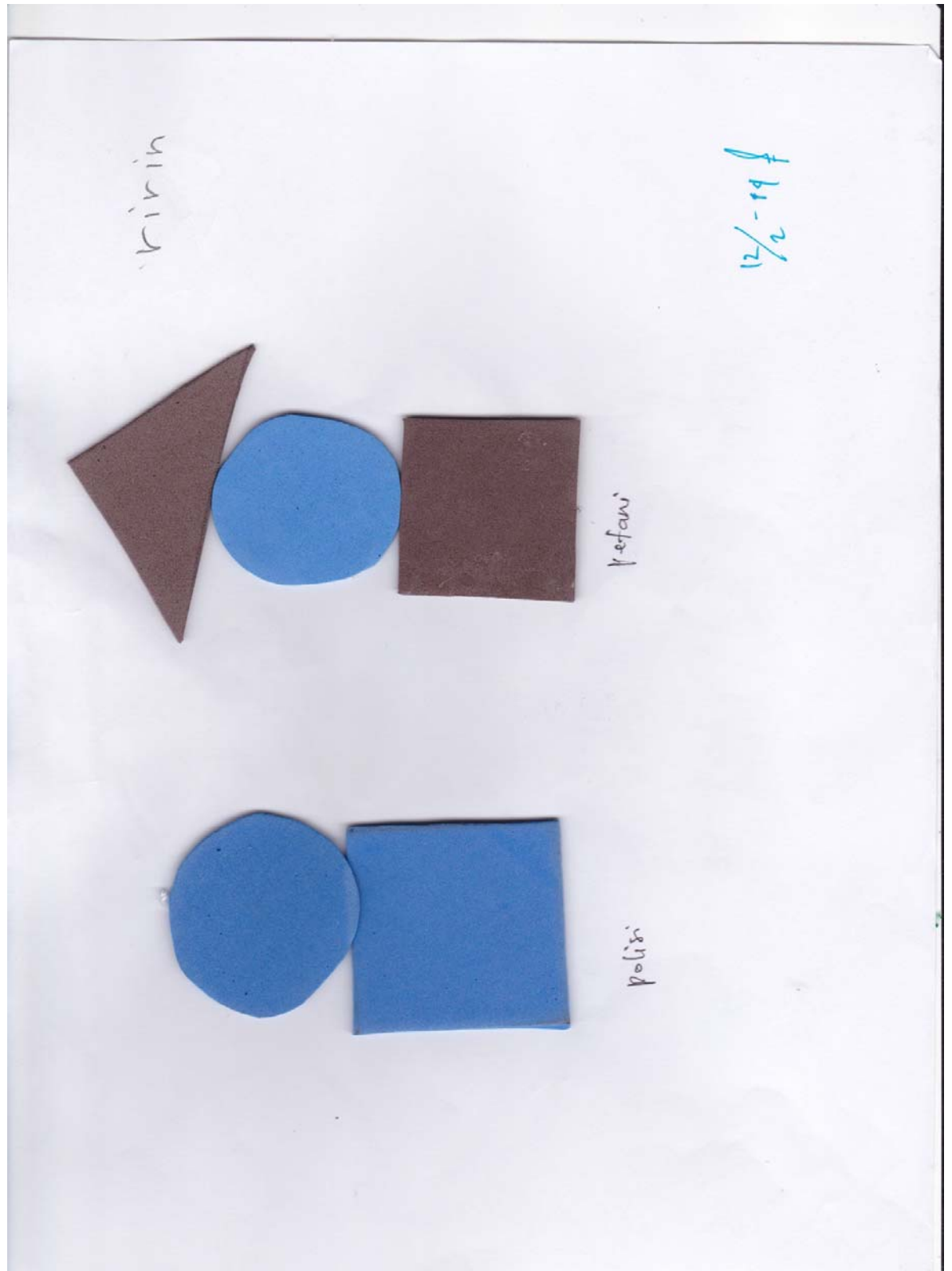
Nama :

SANUKA

Tanggal:

Berilah warna merah  pada gambar yang mempunyai bentuk yang sama dengan persegi , berilah warna kuning  pada gambar yang mempunyai bentuk yang sama dengan segitiga  ini, dan berilah warna biru  pada gambar yang mempunyai bentuk yang sama dengan  pada gambar yang telah disediakan








LAMPIRAN 7
PENILAIAN TES LISAN, LKA,
DAN PANDUAN *CHECK LIST*

PANDUAN TES LISAN

Mengetahui bentuk geometri dan namanya

Nama : L
 Usia : 5 tahun
 Hari/tanggal : Rabu, 28 - 2 - 2019
 Pengamat : Desy Wahyu Rustiyant
 Petunjuk

1. Isilah kolom jawaban anak sesuai dengan hasil pengamatan.
2. Berikan penilaian dengan menuliskan angka pada kolom skor sesuai jawaban anak.







No.	Mengetahui Bentuk Geometri	Pertanyaan	Kunci Jawaban	Jawaban Anak	Skor
1.		a. Bentuk apa ini? b. Apa nama bentuknya?	- Segi empat, kotak - Persegi	segi empat kotak persegi	2 1
2.		a. Bentuk apa ini? b. Apa nama bentuknya?	- Bundar, bulat - Lingkaran	bundar, bulat lingkaran	2 1
3.		a. Bentuk apa ini? b. Apa nama bentuknya?	- Segi tiga - Segi tiga	segi tiga segitiga	2 2
Jumlah skor					60

PANDUAN TES LISAN

Mendeskripsikan Bentuk-Bentuk Geometri

Nama : Fir
 Usia : 5 tahun 2 bulan
 Hari/tanggal : Rabu, 26 Februari 2014
 Pengamat : Desy Wahyu Rustiyanti
 Petunjuk

1. Isilah kolom jawaban anak sesuai dengan hasil pengamatan.
2. Berikan penilaian dengan menuliskan angka pada kolom skor sesuai jawaban anak.

No.	Macam-Macam Bentuk Geometri	Pertanyaan	Kunci Jawaban	Jawaban Anak	Skor
1.	 	a. Gambar apa ini? b. Bagaimana bentuknya?	- Tahu - Seperti persegi, kotak, seperti segi empat	- tahu - seperti kotak, seperti segi empat - segi empat	1 3
2.	 	a. Gambar apa ini? b. Bagaimana Bentuknya?	- Biskuit - Bundar, bulat, seperti lingkaran	- biskuit - seperti lingkaran, bulat, bundar	1 3
3.	 	a. Gambar apa ini? b. Bagaimana bentuknya?	- Tempe dan semangka - Seperti segi tiga	- gambar tempe & semangka - seperti segitiga	2 1
Jumlah skor					10

**LEMBAR OBSERVASI *CHECK LIST* KEMAMPUAN MENERAPKAN BENTUK
GEOMETRI DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI (MENG GAMBAR dan
MENYUSUN BENTUK GEOMETRI)**

Semester : 2

Tema/ Sub Tema : Peberjaan / Macam-macam peberjaan

Hari/ Tanggal : 12 Februari 2019

Petunjuk : Berilah tanda *check list* (v) kolom angka 1-3 sesuai dengan hasil pengamatan.

No	Nama Anak	Kriteria Penilaian Menggambar, Menyusun, dan Bercerita									Jumlah Nilai	Komentar Guru
		Menggambar Bentuk Geometri			Menyusun Bentuk Geometri			Bercerita mengenai benda yang di susun dari bentuk geometri				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	L			✓			✓		✓		8	masih perlu ditugaskan
2	Pe		✓				✓			✓	8	
3	Pi			✓			✓			✓	9	
4	F	✓				✓		✓			4	
5	Pir	✓				✓			✓		5	
6	A	✓			✓				✓		4	
7	D	✓				✓			✓		5	
8	K		✓			✓		✗	✓		6	
9	S	✓				✓			✓		5	

LAMPIRAN 8

REKAPITULASI

PENILAIAN

Perhitungan Persentase Observasi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri (Kemampuan Mengetahui, Memahami dan Menerapkan Bentuk-Bentuk Geometri Dalam Kehidupan Sehari-hari) Melalui Permainan Dakon Geometri pada Kelompok A Di TK Arum Puspita Pandak Triharjo Bantul

	Nama	Pratindakan			Siklus I									Siklus II					
					Pertemuan 1			Pertemuan 2			Pertemuan 3			Pertemuan 1			Pertemuan 2		
		Kemampuan			Kemampuan			Kemampuan			Kemampuan			Kemampuan			Kemampuan		
		Meng-e-tahui	Mema-hami	Mene-rapkan	Meng-e-tahui	Mem-a-hami	Mene-rapkan	Meng-e-tahui	Mema-hami	Mene-rapkan	Meng-e-tahui	Mem-a-hami	Mene-rapkan	Meng-e-tahui	Mema-hami	Mene-rapkan	Meng-e-tahui	Mema-hami	Mene-rapkan
1	L	8.0	3.5	5.6	8.0	7.5	8.0	10.0	8.5	8.9	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	9.0	10.0	10.0	10.0
2	Re	4.0	3.0	7.8	4.0	5.0	8.0	6.0	5.0	8.9	6.0	6.5	10.0	7.0	6.5	9.0	10.0	9.0	10.0
3	Ri	2.0	2.5	10.0	4.0	4.0	9.0	6.0	5.0	10.0	6.0	5.0	10.0	8.0	7.0	9.0	10.0	9.0	10.0
4	F	6.0	4.0	3.3	6.0	7.0	4.0	8.0	8.0	4.4	8.0	9.0	5.6	8.0	10.0	7.0	10.0	10.0	8.9
5	Rir	8.0	5.0	3.3	8.0	8.0	5.0	8.0	8.0	5.6	10.0	10.0	6.7	10.0	10.0	7.0	10.0	10.0	10.0
6	A	1.0	2.0	3.3	4.0	3.5	4.0	4.0	3.5	4.4	5.0	4.5	5.6	5.0	6.0	6.0	10.0	8.0	7.8
7	D	3.0	2.5	3.3	4.0	5.0	5.0	6.0	5.0	5.6	6.0	6.0	6.7	9.0	7.5	7.0	10.0	10.0	10.0
8	K	3.0	2.5	5.6	4.0	5.5	6.0	6.0	6.5	6.7	8.0	7.0	6.7	8.0	8.0	8.0	10.0	10.0	10.0
9	S	1.0	2.0	3.3	3.0	3.0	5.0	4.0	4.0	5.6	4.0	5.0	6.7	6.0	7.0	6.0	8.0	8.0	8.9
Jumlah Nilai		37	27.0	45.6	45.0	48.5	54.0	58.0	53.5	60.0	63.0	63.0	67.8	71.0	72.0	68.0	88.0	84.0	85.6
Jumlah Skor anak Maks		10	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0
Rata-rata Kemampuan		4,11	3.00	5.06	5.00	5.39	6.00	6.44	5.94	6.67	7.00	7.00	7.53	7.89	8.00	7.56	9.78	9.33	9.51
Persentase (%)		41.11 %	30.00 %	50.62 %	50.00 %	53.89 %	60.00 %	64.44 %	59.44 %	66.67 %	70.00 %	70.00 %	75.31 %	78.89 %	80.00 %	75.56 %	97.78 %	93.33 %	95.16 %
Nilai Maks		8.0	5.0	10.0	8.0	8.0	9.0	10.0	8.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	10.0	9.0	10.0	10.0	10.0
Nilai Min		2.0	1.0	3.3	3.0	3.0	4.0	4.0	3.5	4.4	4.0	4.5	5.6	5.0	6.5	6.0	8.0	8.0	7.8
Kriteria		cukup	kurang	cukup	cukup	cukup	cukup	baik	cukup	baik	baik	baik	baik	baik	baik	baik	sangat baik	sangat baik	sangat baik

LAMPIRAN 9
FOTO PROSES
PEMBELAJARAN DI KELAS



Kegiatan Bermain Dakon Geometri



Guru Menerangkan Tata Cara Bermain Dakon Geometri



Guru Mempraktikkan Tata Cara



Aktivitas Anak Mengerjakan LKA



Kelompok Besar dengan Kegiatan Meronce



Kelompok Kecil dengan Kegiatan Bermain Dakon Geometri



Kegiatan Anak Bercerita



Kegiatan Anak Menggambar Bentuk Geometri



Kegiatan Anak Menyusun Beberapa Gambar Bentuk Geometri Menjadi Sebuah Benda



Aktivitas Anak Menunjukkan Bentuk-bentuk Geometri